

UNIVERSIDAD DE BELGRANO  
Lic. en Producción y Dirección de TV, Cine y Radio

---

# RELACIONES DE PODER EN LAS DISTOPÍAS HOLLYWOODENSES DEL SIGLO XXI:

Construcción de clases dominantes y clases dominadas a través de la puesta en escena en *Los juegos del hambre* y *Divergente* (2012-2014)



TRABAJO FINAL DE GRADO

Tutora: Sara Müller

Autora: Sophya Aylén Rodríguez

Carrera: Producción y Dirección de Tv, Cine y Radio

Matrícula: 4374

Handwritten signature of the author, Sophya Aylén Rodríguez.



## Agradecimientos

Después de tanto trabajo, tiempo y dedicación, quiero agradecer a aquellos que hicieron posible este momento.

A mis profesores, que a lo largo de la carrera me enseñaron todo lo que hoy en día me trajo a esta instancia.

A Hugo Furno, director de la carrera, que siempre contestó mis consultas inmediatamente y que a lo largo de mi camino universitario y profesional tuvo un rol verdaderamente importante.

A mis padres, que apoyaron mi carrera sin tener previo conocimiento sobre la misma, confiando en mis decisiones.

A mi hermana, Cristal, quien me brindó su sabiduría literaria y lingüística para indagar en cuestiones sociológicas y filosóficas, a fin de crear un trabajo más rico.

A Julieta, quien me ayudó a definir mi proyecto cuando era meramente una idea.

Y a mi tutora, Sara, quien aceptó e incentivó mi proyecto desde el comienzo y quien muchas veces me encaminó con hermosas palabras y sabios consejos en momentos decisivos para evitar que me rindiera.

Asimismo, agradezco a todas aquellas personas que me acompañaron de diferentes formas durante los momentos de estrés y orgullo.

## Contenido

Introducción .....	5
Preguntas disparadoras .....	6
Objetivos .....	7
<b>Objetivo General</b> .....	7
<b>Objetivos específicos</b> .....	7
Antecedentes .....	8
<i>Los juegos del hambre</i> .....	8
<i>Divergente</i> .....	11
Marco Teórico .....	12
<b>Género, subgénero y ciencia ficción</b> .....	12
<b>Distopías</b> .....	14
<b>Puesta en escena</b> .....	16
<i>Decorados y escenarios</i> .....	17
<i>Vestuario y maquillaje</i> .....	17
<i>Iluminación</i> .....	17
<i>Expresión y movimiento de las figuras</i> .....	18
<b>Vestuario y maquillaje</b> .....	19
<b>Personajes</b> .....	24
<b>Foucault y Bourdieu</b> .....	24
Hipótesis .....	28
Metodología .....	29
<b>Universo y muestra</b> .....	29
<b>Matriz de datos</b> .....	30
<b>Instrumento y fuentes de información</b> .....	30
Desarrollo de análisis .....	32
<b>Análisis: <i>Divergente</i></b> .....	32

<i>Unidad de análisis 1: Protagonista “Tris”</i> .....	32
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	32
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) .	33
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	34
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	35
<i>Unidad de análisis 2: Antagonista “Jeanine”</i> .....	38
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	38
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) .	39
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	39
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	40
<i>Unidad de análisis 3: Grupo social dominante “Erudición”</i> .....	42
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	42
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) .	42
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	43
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	43
<i>Unidad de análisis 4: Grupo social dominado “Abnegación”</i> .....	45
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	45
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) .	45
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	46
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	46
<b>Análisis: Los juegos del hambre</b> .....	48
<i>Unidad de análisis 1: Protagonista “Katniss”</i> .....	48
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	48
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo) ..	49
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	50
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	51
<i>Unidad de análisis 2: Antagonista “Presidente Snow”</i> .....	53
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	53
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) .	53
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	54
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	54
<i>Unidad de análisis 3: Grupo social dominante “Capitolio”</i> .....	56

<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	56
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo) ..	56
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	57
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	58
<i>Unidad de análisis 4: Grupo social dominado “Distrito 12” .....</i>	<i>59</i>
<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado .....	59
<b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo) ..	59
<b>Variable 3:</b> Iluminación .....	60
<b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras .....	61
Conclusión .....	62
Comentario .....	73
Bibliografía .....	74
<b>Textos</b> .....	74
<b>Páginas web</b> .....	76
<b>Videos</b> .....	76
<b>Filmografía</b> .....	76
Apéndice .....	78
<b><i>Divergente</i></b> .....	78
<b><i>Los juegos del hambre</i></b> .....	80

## Introducción

En este trabajo de investigación tomaremos como objeto de estudio una selección de las historias distópicas narradas en el cine hollywoodense del siglo XXI y analizaremos las representaciones de los grupos sociales establecidas a partir del concepto de poder y disciplina desde la puesta en escena, ya que es un aspecto central en la creación de las sociedades que se desarrollan en los escenarios distópicos.

Si bien comprendemos que dichas historias no parten de la cinematografía (más adelante ampliaremos acerca de su origen en la literatura) fueron tan emblemáticas desde el principio que sus narraciones son identificadas, sin importar si de forma escrita o audiovisual, como distopías, criterio que respetaremos a lo largo del presente trabajo.

Con este fin, seleccionamos el primer largometraje de cada saga, *Los juegos del hambre* (2012, Gary Ross) y *Divergente* (2014, Neil Burger) desarrollados en la década de 2010. Ambas películas están basadas en los libros de literatura juvenil homónimos de Suzanne Collins y Verónica Roth, respectivamente.

A partir de lo mencionado, nos planteamos la siguiente pregunta:

¿Qué tipo de representaciones se disponen en las películas *Los juegos del hambre* y *Divergente* para definir la diferencia entre los estratos de poder (*dominantes*) y los grupos sometidos (*dominados*)?

## Preguntas disparadoras

¿Cómo funcionan los grupos sociales en las películas seleccionadas?

- ¿Cómo son las representaciones de los diversos grupos sociales en las películas muestra?
- ¿Qué niveles jerárquicos podrían establecerse según la riqueza de cada grupo?

¿Cómo se construye desde la narrativa a los personajes principales?

- ¿En qué situación viven? ¿Qué rol cumplen dentro del grupo al que pertenecen?
- ¿Qué características físicas o intelectuales los diferencian?
- ¿Cómo es la representación del protagonista en comparación con la del antagonista?
- ¿Cómo es su representación en comparación con el grupo social al que pertenecen?

¿Cómo se refleja el poder de los personajes que lo ejercen y su relación con el concepto de disciplina que propone Foucault?

- ¿Qué relación se establece entre quien ejerce el poder y quien es sometido en comparación con las relaciones que desarrolla Foucault?
- ¿Quién cumple el rol del poderoso? ¿cómo se lo reconoce?
- ¿Quién cumple el rol del sometido? ¿cómo se lo reconoce?

¿Cómo se caracterizan estéticamente los personajes principales de la sociedad en las distopías?

- ¿Cuál es la relación y la importancia que el color expresa sobre cada grupo social?
- ¿Cómo se genera la identificación como grupo de pertenencia?
- ¿Qué diferencias hay en el peinado y maquillaje de los grupos dominantes y los dominados?
- ¿Qué colores, tipos de tela y diseño utilizan los distintos grupos? ¿y los personajes principales? ¿Sufren cambios de vestuario significativos?

¿Los movimientos de los personajes permiten establecer una identificación de poder o estatus?

- ¿Qué posturas físicas son reconocibles en cada personaje?
- ¿Sus movimientos varían según el lugar que ocupan en la sociedad? ¿Estos cambian?

¿Qué aportes de pertenencia genera la escenografía?

- ¿En qué espacio se desenvuelve el protagonista y en cuál el antagonista?
- ¿En qué condiciones se encuentran estos espacios?

¿Qué transmite la iluminación?

- ¿Qué tipos de fuente lumínica predominan? ¿Qué color se utiliza y por qué?

## Objetivos

### Objetivo General

Comprender, desde la puesta en escena, las representaciones de los distintos grupos sociales -los grupos dominantes y los dominados- en las películas *Divergente* y *Los juegos del hambre*.

### Objetivos específicos

- Identificar los elementos de vestuario, maquillaje y peinado de los personajes de las distopías de *Los juegos del hambre* y *Divergente* que utilizan para diferenciar a las clases sociales, analizando la contraposición de los personajes que ostentan poder y los que son dominados.
- Diferenciar movimientos y posturas de los personajes según el lugar que ocupan en la sociedad.
- Profundizar en el aporte de la escenografía y la utilería brindando mayor información sobre el contexto en el que se encuentran los personajes, comprendiendo y completando su historia.
- Reconocer el uso de la iluminación para enriquecer la puesta en escena a la hora de narrar.



## Antecedentes

...la sociedad biónica, diseñada como ciudad-laboratorio donde se concibe y desarrolla una nueva humanidad, cuyos esplendores tecnológicos se contrarrestan, paradójicamente, con la pérdida de los valores humanos. Bajo tales planteamientos, nuevas y exitosas franquicias comerciales —destacando las series *Los juegos del hambre* y *Divergente*— revalidan la ficción distópica y la hacen atractiva para un público adolescente. (Santos, 2019, p. 15)

### **Los juegos del hambre**

Levy (2012) señala cómo en *Los juegos del hambre* el director, Gary Ross, presenta la arquitectura del Capitolio inspirada en la historia, el pasado, como un lugar de autoridad que le demuestra a la protagonista, Katniss, que todo aquello evoca al poder y refuerza la decadencia del resto del país que no tuvo la suerte de pertenecer.

Asimismo, intenta presentar este lugar como aquel que ejerce un control total y continuo sobre la población, al mismo tiempo que envía esperanzas a los ciudadanos de Panem (lugar ficticio en el que transcurre la historia) de algún día formar parte al ser vencedores de los juegos. Para esto, el crítico explica que el Capitolio se ubica en las Montañas Rocosas como la sede central de Gobierno de Panem. Además, es el lugar en el que se fundan los parámetros de la moda, de la mano de ciudadanos que ignoran completamente el sufrimiento que se vive fuera de los límites del Capitolio.

Por su parte, Rey Segovia (2015) centra su análisis estético en los conceptos del totalitarismo y el capitalismo, resaltando cómo la bandera de Panem comparte similitudes evidentes con la bandera de la Unión Soviética. Como explica Santos (2019) “...exhibe el águila imperial, inevitable símbolo de todo régimen tiránico y dictatorial, con las alas desplegadas y envuelta en una corona de laurel, que nos remite a la Roma de los césares, referencia inexcusable del país” (pp. 204-205). También, señala las referencias a *La lista de Schindler* (*Schindler's List*, Spielberg, 1993) en la escena de la primera “cosecha” aludiendo al totalitarismo y al nazismo. Un ejemplo claro de la autora es el de las vallas que separan al Distrito 12 del bosque en comparación con los campos de concentración. Otra de las similitudes establecidas es la caracterización de los habitantes del Distrito 12 con algunas imágenes de la Gran Depresión sufrida en Estados Unidos. Por último, también indica otras referencias identificables de los uniformes de los agentes de la paz en los de la policía de *THX 1138* (Lucas, 1971) o *Logan's Run* (Anderson, 1976). O la “moda extravagante” del Capitolio con referencias ciberpunk de *The Matrix* (*The Matrix: Reoladed*, The Wachowski, 2003) o *The Fifth Element* (Besson, 1997).



(Bandera de Panem)

La autora menciona que hay una clara contraposición entre los colores “crudos y apagados” de los obreros de los distritos y los colores llenos de vida que utilizan los “atractivos, ociosos y sofisticados” (p. 109) del Capitolio. Sin embargo, los tributos utilizan trajes hechos a medida para desfilarlos sobre carruajes en una ceremonia, que, según Rey Segovia (2015), simula la presentación de los gladiadores. Es Sánchez Barba (2017) quien resalta que antes del “matadero”, el grupo de adolescentes atraviesa un proceso de renovación del *look*.

En cuanto a la distribución de los escenarios, Rey Segovia (2015) recalca el fuerte parecido con el *ludus romano*:

El espacio se divide de una manera determinada, en términos de clase, siguiendo la dicotomía ciudadano/esclavo. Por un lado, tenemos a los “gladiadores” (los Tributos) y a la “*doctore*” (instructora) que entrenan en distintas disciplinas propias de las olimpiadas clásicas, como es el lanzamiento de peso, de jabalina o el tiro con arco. Por otro lado, tenemos a la élite ubicada en un palco elevado con asientos cómodos y mesas repletas de manjares, conformada por el promotor de los juegos (que equivaldría al “lanista”) y una serie de individuos varones que representan a los sponsors (la aristocracia romana). ( Rey Segovia, 2016, p. 104)

Además, indica el contraste entre un espacio iluminado, futurista y sofisticado del Capitolio (específicamente del estudio de televisión), y un “escenario de pobreza y colores fríos del Distrito” (Rey Segovia, 2016, p. 113) que alude al pasado con el tendido eléctrico y las casas de madera que, según la autora, recuerdan a las ciudades industriales y a la época de la Gran Depresión. Concluye que hay cierto temor por repetir los “patrones estéticos que nos recuerdan a esa Historia (...) con el estereotipo redundante” (Rey Segovia, 2016, p. 94).

Por otro lado, Sánchez Barba (2017) compara la metrópoli con escenarios que parecen combinar palacios de *Las mil y una noches* y los de las ciudades babilónicas, aztecas y mayas. “Las tribunas, los carros en los que los tributos se presentan a la comunidad, son otras tantas muestras de pastiche de épocas y escenarios todos ellos coloreados con un fondo de cemento armado que permite un contraste evidente” (p. 1110). El autor coincide con el análisis de Rey Segovia, pues menciona que el aspecto de las clases subalternas evoca a la Revolución Industrial o a quienes sufrieron durante la Depresión de la década del 30. Además, menciona la referencia futurista de los trajes de los agentes del Capitolio.

Es interesante resaltar algo que menciona Santos (2019) en su texto *Tiempos De Ninguna Edad. Distopía y cine* que consiste en el emblema del país “*In Panem we Trust*” evocando el lema del dólar estadounidense y su referencia al tiempo actual. Y continuando el amplio desarrollo que los autores hacen sobre el Capitolio, Santos (2019) coincide con reconocer a dicha ciudad como “La nueva Roma” con referencias al régimen nazi, también señala finalmente la sofisticada tecnología del lugar representada en los medios de transporte, el ocio y otros, además de su ejército y la propaganda

con la que cuenta la ciudad. Santos (2019) comenta “La nueva urbe se presenta bajo una concepción típicamente utópica” (p. 205), un lugar ordenado y atractivo que parece contar con recursos ilimitados, integrando ciudad y naturaleza. Un lugar libre de pobreza. Autor que se suma a la descripción de los ciudadanos del Capitolio y los define como “adictos a la moda más extravagante y al espectáculo audiovisual” (Ibíd., p. 206).

A pesar de coincidir bastante con previos autores, Santos (2019) desarrolla una observación interesante con respecto a Snow, el presidente de Panem, lo describe como el “Gran Hermano blanco como blanca es su guardia (...) Blanco de aspecto, barba y pelo, y también de nombre, Snow: un blanco de sometimiento y de muerte” (p. 208). Acompañado siempre del tulipán blanco, su símbolo que realmente representa pureza y que, según el autor, “perpetúa un régimen perverso y fratricida” (p. 208). “En este sentido, la obsesión por el blanco del dictador alude a su culto a la perfección y la pureza impuestas a sangre y fuego” (p. 208) afirma el autor.

Así como resalta el símbolo del tulipán en el presidente, resalta el arco y las flechas “que nunca se agotan” (Ibíd., p. 210) en la protagonista Katniss, que a su vez está fuertemente ligada al sinsajo y a las llamas.

Frame (2019) también realiza su análisis, pero centrándose en la relación de la historia y el neoliberalismo. El autor desarrolla varias observaciones estéticas e históricas interesantes y relevantes. Al hablar del Distrito 12, comienza dando importancia al hecho de que este se ubica en lo que algún día fueron los Montes Apalaches a la que define como “*historically an impoverished area of the United States*” (Frame, 2019, p. 11) y que en este futuro se caracteriza por sus cabañas de madera podrida en un entorno gris industrial, viviendo una vida que quedó en el tiempo. Una clara referencia al entorno del siglo XIX y la Gran Depresión según Frame: vestimentas sencillas, entorno gris y miserable en contraste con estructuras que se inspiran, según el diseñador de producción Philip Messina, en la arquitectura brutalista de mediados del siglo XX entre las que resaltan edificios de estados totalitarios.

En cuanto al Capitolio, el autor sostiene que “*are extravagantly dressed, replete with carefully maintained, ornate hairstyles and beards, and improbably white teeth. The Capitol’s citizens are clearly designed to appear as exaggerated versions of the twenty-first century’s metropolitan elite, their costuming and make-up rendered from the imagery of high fashion*” (Ibíd., p. 12).

Pero al centrarse en la protagonista, Menéndez (2015) hace un aporte interesante desde el análisis de la mujer heroína, al aclarar que el personaje de Katniss cumple con su rol y perfil político sin la necesidad de caer en ninguno de los dos extremos (el masculinizado o el hipersexualizado) que suelen sufrir los personajes femeninos de gran poder. “No está construida ni física ni simbólicamente como una mujer fálica” (p. 184). Y, finalmente, es Ortiz Espinoza (2021) quien sostiene la

representación de esta heroína como un vestuario dependiente del contexto en el que se encuentra el personaje. Resalta que al estar en el Capitolio viste la “moda capitolina” (p. 89) con sus características de exceso, mientras que en su distrito viste sencillo con botas y colores neutros con tonos grises y marrones que representan su “personalidad sobria”. Además, recalca su trenza que también se convierte en un símbolo de rebelión (pp. 173-174).

### **Divergente**

El crítico Levy (2014) se limita a decir que “*This time around the decaying city is Chicago, but based on the film’s uncertain visual style, it could have taken place in any other big metropolitan city.*” Dando a entender que el espacio en el que se encuentran los personajes carece de una impronta destacable.

Sin embargo, en una entrevista hecha por *E-online* (Popp, 2014) al diseñador de la película, Carlo Poggi, quien explica el tratamiento para cada una de las facciones

- Abnegación: aclara que estas personas utilizan el color gris y telas naturales y planas como algodón o lana, con un corte simple y duro.
- Osadía: los principales colores son tonos de negro con detalles relacionados al rango en naranja (para los nuevos), rojo (para los nacidos en Osadía) y violeta (para los cargos altos como los entrenadores) haciendo alusión al fuego. Los diseños contienen muchos bolsillos para las armas, hechos a medida con telas y patrones funcionales.
- Erudición: utilizan tonos de azul y colores fríos con cortes afilados y telas más tecno. Reconoce la inspiración en las batas de los laboratorios.
- Verdad: utilizan ropa blanca y negra, inspirado en su personalidad que se basa en la verdad y la mentira, la luz y la oscuridad. Las telas son simples y planas con detalles que contrastan, y diseños con cortes suaves. Resalta que las chaquetas de los hombres y las polleras de las mujeres son más cortas que en las demás facciones.
- Cordialidad: al ser quienes cosechan la tierra utilizan colores naturales con tonos tierra como el naranja, rojo oscuro, verde y marrón. Utilizan telas de lino o algodón con un corte práctico y cómodo.

Expresa que la protagonista en un inicio pertenece a la facción de Abnegación, por lo que su vestimenta es torpe, para luego transformarse junto con el personaje en un vestuario que le brinda mayor sensualidad y que refleja sus habilidades cuando ya pertenece a Osadía.

## Marco Teórico

### Género, subgénero y ciencia ficción

Altman (2000) en su texto *Los géneros cinematográficos* sostiene que, si bien el estudio de estos mismos es una “prolongación del estudio de los géneros literarios” (p. 33), la literatura no siempre establece los géneros del cine, concepto que, según el autor, cuenta con 4 significados:

- Como esquema básico, una fórmula que determina la producción
- Estructura formal que identifica a las películas
- Etiqueta que categoriza al comunicar, distribuir y exhibir las películas
- Contrato con el público que genera una “posición espectral”

Es decir que, al mencionar un género estaríamos estableciendo un lenguaje común entre el director, la película y el espectador para comprender una estructura que permite reconocer ciertas características que se comparten entre algunos *films*. Dichos géneros se establecen cuando cuentan con dos agentes claves “la industria quien los certifica y el público quien los comparte” (Ibíd., p. 37).

Mariño (2008) menciona que esta clasificación fue necesaria “Cuando el cine comenzó a diversificar sus temas, productores y directores vieron que el conjunto de películas iba adquiriendo unas tendencias muy específicas al diferenciarse en los modos, en sus estructuras e incluso en las preferencias de los distintos públicos” (p. 142).

Centrándonos en lo que concierne al trabajo de investigación, debemos definir al género de ciencia ficción, aquel que corresponde a nuestras películas muestra. Según Asimov (2015) la ciencia ficción cuenta con un “fondo surreal” que surge de los cambios científicos y tecnológicos, tanto como un avance o un retroceso, y que en base a estos se generan aquellos detalles inverosímiles (p.10).

John W. Campbell, el gran editor de ciencia ficción desaparecido, solía decir que la ciencia ficción tenía como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas y futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas, y trataba sobre todos los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades. En cuanto a la «corriente principal de la ficción», que se ocupa del aquí y ahora y solo introduce esas pequeñas innovaciones de hechos y personajes ficticios, ella no es más que una parte insignificante del todo. (Ibíd., p. 23)

A su vez Altman (2000) expresa que dentro de los géneros se comenzaron a diferenciar tendencias que significaron la necesidad de crear una subdivisión que las agrupa en lo que conocemos como subgéneros, los cuales según el autor son una meticulosa división dentro de los géneros (pp. 8 y 9). En el caso de la ciencia ficción, Gilks y Allen (2003) realizan una clasificación que consta de 13 subgéneros:

1. Apocalíptico, holocausto, o post-apocalíptico: se basa en la vida y la humanidad afrontando las consecuencias del fin del mundo.
2. Géneros cruzados: se basa en “cruzar” al género de ciencia ficción con otro como romance, suspenso, western, etc.
3. Ciberpunk: se basa en una historia que transcurre en un espacio futurista, sombrío y mecanicista “universe of computers, hackers, and computer/human hybrids.” (Gilks y Allen, 2003) Incluso puede desarrollarse en un mundo virtual.
4. Primer contacto: se basa en un encuentro humanos-alienígenas, tanto en un sentido de terror e invasión, como de aprendizaje sobre nuevas tecnologías. Puede transcurrir en la Tierra, el espacio u otro planeta.
5. Ciencia ficción dura: sus bases se encuentran en la ciencia y la tecnología como causantes del conflicto.
6. Ciencia ficción light o de humor: historias que parodian al género.
7. Ciencia ficción militar: se basa en un combate que transcurre en una locación futurista (el espacio u otro planeta) contra oponentes tales como humanos modificados, extraterrestres, máquinas, etc., utilizando armamento futurista de alta tecnología.
8. Ciencia ficción-futuro cercano: transcurre en el tiempo presente o pocas décadas en el futuro, cuenta con elementos familiares y tecnología en desarrollo. Se basa en historias sobre nanotecnología y genética.
9. Fantasía científica/fantasía futura: se basa en desafiar teorías o leyes científicas famosas al alterarlas, romperlas, o simplemente ignorarlas.
10. Slipstream: especula sobre temáticas populares presentes y cómo se desarrollarán en el futuro incluyendo un alto grado de surrealismo.
11. Ciencia ficción soft/sociológica: el rol de la tecnología es importante en cuanto a cómo afecta a los individuos y a los grupos sociales, es decir que no hace foco en la tecnología misma sino en la historia de los personajes, el cambio social o psicológico, y las interacciones.
12. Space Opera: una típica historia de aventura en la que los buenos se enfrentan a los malos (puede incluir alienígenas, robots, etc.) en las profundidades del espacio o en un planeta lejano. No se centra en explicaciones científicas, las tecnicaturas de las mismas suelen ser vagas.
13. Viaje en el tiempo: se basa en personajes que viajan en el tiempo (al pasado o al futuro), o que son visitados por alguien que lo hace. Las temáticas oscilan entre curiosidades sobre dichos tiempos desconocidos, o posible manipulación de los mismos y paradojas. Este subgénero incluye la variable de “universos alternativos” en el que los cambios que se producen en la corriente temporal provoca un nuevo universo.

Sin embargo, para el caso de las distopías -el nombre que lleva esta investigación- Jameson (como se citó en Mirrlees, 2015) menciona que “*the dystopian is always and essentially what in the language of science-fiction criticism is called a ‘near-future’: it tells the story of an imminent disaster—ecology, overpopulation, plague, drought, the stray comet or nuclear accident—waiting to come to pass in our own near future*” (p. 10).

“...what we might call a “realistic” SF near-future or dystopian perspective” (Jameson, 2005, p. 138)

## Distopías

f. Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.

(Real Academia Española, s.f.)

De acuerdo con su etimología, la palabra distopía proviene del latín “dystopia”, que a su vez deriva del griego compuesto por el prefijo  $\delta\upsilon\sigma$ - o *dys*- que otorga un sentido negativo y  $\tau\acute{o}\pi\omicron\varsigma$  o *topos*, que significa “lugar”. Surge como resultado de la oposición al término “utopía”, que hace referencia a un “lugar que no existe”, utilizado por primera vez por Tomás Moro en 1516, concepto considerado como aquel futuro imaginario aspirado.

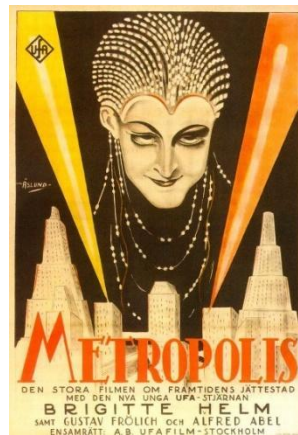
Los orígenes distópicos en la narrativa se ven reflejados en los títulos pioneros de las obras literarias *Un mundo feliz* de Aldous Huxley (1932), *1984* de George Orwell (1949), a los cuales Santos (2017) considera “imprescindibles para inaugurar la mayoría de las líneas argumentales sobre las que se construyen las novelas y películas de naturaleza distópica” (p.12). Estas obras tradicionalmente se denominan, junto con *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953), como la trilogía fundacional de la literatura distópica que asentaron las bases del género que perdura hasta nuestros días (Lozano Muñoz, 2017, p. 12).



(Portadas de las películas basadas en las novelas *1984* dirigida por Michael Radford, *Un mundo feliz* dirigida por Leslie Libman y *Fahrenheit 451* dirigida por François Truffaut).



A pesar de que estas obras luego fueron llevadas a la gran pantalla, el verdadero origen de la distopía en el cine es atribuido a Fritz Lang con *Metrópolis* en 1927.



El autor Santos (2019) refuerza la idea de que la distopía se considera el “reverso tenebroso de la utopía” (p. 12), pero que ambas surgen de bases comunes pero abordadas de formas opuestas, ya que, según él, la distopía las “pervierte y desfigura”.

“(…) [E]l individuo se somete al colectivo; y la libertad o no existe o está fuertemente condicionada” (Santos, 2019, p. 14). “(…) [L]a utopía de unos implica necesariamente la distopía de otros, todos aquellos excluidos o disidentes que normalmente son tachados de traidores o antipatriotas” (Clemente-Fernández, 2016, p. 829). Básicamente en las distopías se intenta mostrar a un hombre despojado de su misma humanidad en favor de una sociedad ideal. La distopía menciona cómo este hombre se convierte en miembro de un superorganismo o una sociedad hiperindustrializada, una pieza del poder. Esto generalmente es conseguido a través de la reeducación, es decir, el “lavado de cerebro” o el adoctrinamiento, a partir del cual una entidad (generalmente el Estado o grandes corporaciones) suprime la libertad de acción y de pensamiento de los individuos, sus derechos y todo lo que pueda hacer vulnerable a esta figura de poder. Para lograr sus cometidos, un mediador que cobra gran peso es la *mass media*, junto con la manipulación del lenguaje, “la lucha por el poder del mundo se reduce a establecer quién controla las palabras” (Galán Rodríguez, como se citó en Clemente-Fernández 2016), lo que significa una gran represión en la que la libertad de prensa está restringida. De esta forma logran construir una identidad colectiva alrededor de un imaginario despersonalizando a los individuos.

Uno de los recursos más utilizados como figura de poder es crear un Estado totalitario (muchas inspiradas en el nazismo o el estalinismo), el cual falsea la historia y omite información para legitimar su poder. El ingrediente principal es el miedo y odio al castigo, a la guerra, al hambre, etc. descartando cualquier posibilidad de un avance positivo, viviendo en una “atmósfera de pesadilla” (Giraldo Londoño, 2015).



Generalmente en estas sociedades hay diferentes clases, incluso algunas historias recurren al sistema de castas, en las que existen las élites que manipulan y engañan a una masa dócil. “Inescrupulosos hombres de negocios que tienen a su disposición inventos recientísimos en materia tecnológica y psicológica” (Amis, como se citó en Clemente-Fernández, 2016). Ej.: *In Time* (Andrew Niccol, 2011).

Santos (2019) en su libro *Tiempos de Ninguna Edad: Distopía y cine* hace una diferenciación entre distopía-eutopía y distopía-utopía, pero resaltaremos los detalles que menciona sobre la distopía:

- “Ofrecen situaciones alternativas a los problemas de un tiempo y un espacio específicos” (Antonio Santos, 2019, p. 17).
- Los ciudadanos de las distopías se rigen “por la desesperación y el miedo” (Ibíd., p. 17.)
- “Renuncia a la identidad, al libre albedrío y a la historia” (Ibíd., p. 18).
- “Los habitantes (...) distopianos han renunciado a su propia esencia para integrarse en un colectivo monstruoso que no tolerará la menor disidencia. Un ciudadano medio, no llegará a sublevarse, ora por su propio convencimiento ora por el temor que le invade. Y ni siquiera se ve tentado por la posibilidad de rebelión porque, sencillamente, es una opción que no se considera” (Ibíd., p. 18).
- “Insuperable temor ante los desórdenes e imprevistos que acarrea la vida a lo largo de su devenir” (Ibíd., p. 18).

Según el autor, se trata del peor de los mundos posibles, llevando al extremo los errores y las amenazas del presente; “el relato distópico se manifiesta en la oposición, en la pugna, que el individuo trama contra la sociedad perversa, en un intento por liberarse de ella” (p. 59).

### **Puesta en escena**

Bordwell (1995) comienza su desarrollo sobre la puesta en escena con la frase “El término original francés, *mise-en-scène*, significa «poner en escena una acción»” (p. 145). Explica que en un comienzo era utilizado en el ámbito teatral, pero se extendió al cine para explicar el control del director sobre lo que aparece en pantalla, haciendo referencia al decorado, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de los personajes, y la forma en la que estos trabajan en función a la narración para generar un grado de realismo dentro de la película.

El autor repasa en 4 áreas generales que conforman los distintos aspectos de la puesta en escena, (haremos un breve enfoque basándonos en Bordwell, y, más adelante, desarrollaremos términos importantes basándonos en textos de otros autores):

### *Decorados y escenarios*

En ocasiones ocupan el primer plano formando parte de la acción narrativa, siendo los actores un simple accesorio. El escenario puede constar de una locación existente o construir decorados, lo que implica un mayor control sobre el espacio. Al mismo tiempo, no permite olvidar el aporte del color, que también compone a los decorados y permite crear códigos. Más adelante, analizaremos la psicología del color.

Cuando un objeto del decorado funciona dentro de la acción de forma activa, se denomina *atrezzo*. Este puede convertirse en un motivo, es decir que un simple elemento del decorado pase a convertirse en una pieza central de la narración, y lo mismo puede suceder con un color (Bordwell, 1995).

### *Vestuario y maquillaje*

La simple presentación del personaje y la ropa que viste permite comprenderlo, es un resumen de su historia, y por esa razón es tan importante el diseño como el uso de la paleta de colores. El vestuario también puede ser un elemento del *atrezzo*. Aquí es donde se encuentra la importancia en el detalle, donde participan también los accesorios que muchas veces logran convertirse en un símbolo emblemático de un personaje, aquello que lo hace reconocible.

En este segundo elemento, el color vuelve a recobrar una gran importancia, puesto que forma parte de aquello que “pone de relieve las figuras humanas” (Bordwell, 1995, p. 151) sobre el fondo que fue diseñado en conjunto. De esta forma, ambos elementos se coordinan para aportar a la narrativa y a la temática.

El maquillaje, por su lado, puede cumplir distintas funciones, como por ejemplo personificar al actor, situarlo en cierto momento histórico (lo que consideraríamos como función realista), seguir determinada tendencia, lograr efectos especiales, adaptarlo a cierto papel específico (estrafalario, exagerado o irreal), o para perfeccionar la estética del actor manteniendo su aspecto natural. En definitiva, crean los rasgos del personaje y refuerzan el argumento de la historia (Bordwell, 1995).

### *Iluminación*

Bordwell (1995) sostiene que el impacto de la iluminación va más allá de una vaga luz que permite observar la escena, sino que se manipula de forma tal que compone el plano para dirigir nuestra mirada y atención a un punto clave, ya sea un objeto, personaje o acción. Se utiliza para crear suspenso, ocultar y resaltar algo específico en la pantalla, y para generar texturas (suavidad, sombras, reflejos, contornos). Hay dos tipos de sombras: las inherentes o ‘sombreado’ (la luz no

ilumina el objeto en su totalidad por su forma, por lo que quedan zonas oscuras) y las proyectadas (una figura bloquea la luz y provoca una proyección de una sombra).

La iluminación aporta cuatro características principales:

- Cualidad: intensidad de la iluminación. Puede ser 'dura' creando sombras, texturas y contornos definidos, o 'suave' con una luz difusa que desdibuja contornos y texturas e implica un contraste menor.
- Dirección: "recorrido de la luz desde su fuente hasta el objeto iluminado" (Bordwell, 1955, p. 153). La luz se clasifica de la siguiente manera:
  - o Frontal: elimina las sombras y da un aspecto uniforme.
  - o Lateral: esculpe los rasgos.
  - o Contraluz: crea siluetas, luz de contorno.
  - o Contrapicado: distorsiona los rasgos, se utiliza para crear dramatismo o como fuente de luz realista.
  - o Cenital: la luz viene de arriba y estira los pómulos.
- Fuente: puede ser natural en exteriores, pero generalmente se refuerza con fuentes de luz adicionales que permiten un mayor control de la imagen. Los directores crean, a su vez, el diseño de iluminación según las fuentes del decorado. El tipo de iluminación que se adoptó fue el de tres puntos, que consistía en la luz principal, de relleno y contraluz. Un aspecto importante al diseñar la iluminación es definir el tono de la misma, ya sea alto (suavidad, bajo contraste y detalle en zonas de sombra) o bajo (contrastes pronunciados y sombras marcadas, efecto claroscuro). En todo caso, la iluminación constante significa muchas ventajas a la hora de tener en cuenta el movimiento de los actores en escena.
- Color: en general se busca conseguir la iluminación más blanca posible. Se pueden utilizar filtros para conseguir distintas tonalidades, y así recrear tonalidades de fuentes de luz, como por ejemplo de fuego o de la noche, para simplemente generar un código o por motivos estilísticos.

La iluminación por su parte también puede convertirse en un motivo. "Ningún componente de la puesta en escena es tan importante como 'el drama y la aventura de la luz'" (Bordwell, 1995, p. 157).

### *Expresión y movimiento de las figuras*

Se utiliza el término **figura** ya que abarca tanto a personas como animales, objetos, etc. Lo que resalta Bordwell (1955) es el hecho de la interpretación, puesto que consiste en elementos visuales

y sonoros que pueden contener una amplia variedad de estilos dependiendo la narración y lo que se quiere transmitir. “[L]as interpretaciones se adecúan perfectamente al género, la narración y el estilo de la película” (p 160). Los gestos de un personaje se complementan con los demás elementos como el vestuario, la música y los decorados, de allí la importancia del mismo, dado que la composición global es la que permite comprender al personaje, y de allí, cómo actúa. A esto se suma la cercanía del plano, el montaje, y la dirección, todas condicionantes de la interpretación y de los movimientos.

Con el tiempo se empezó a utilizar la tipificación, concepto que en el cine soviético implicaba que un actor representara un personaje tipo de fácil reconocimiento: el famoso estereotipo. Sin embargo, los grandes actores lograban sobresalir aportando frescura.

Luego de desarrollar los cuatro elementos, el autor continúa analizando la puesta en escena y la función que cumple para atraer la atención. Sostiene que para esto se utiliza el movimiento, el cual es la atracción inmediata de la mirada. También hace mención del contraste de color en la pantalla, explicando que los colores brillantes siempre atraen cuando se encuentran sobre un fondo tenue. Por su parte, los colores cálidos ganan la atención a diferencia de los tonos fríos.

Los colores permiten crear códigos y composiciones simbólicas y estéticas, para esto algunos *films* cuentan con una paleta limitada que genera un juego de intensidad y saturación. Luego se encuentran la simetría y el sentido de tamaño, en donde aquello de mayor dimensión será lo primero que percibimos, para luego observar lo más pequeño, a menos que intervengan el movimiento, el color o el equilibrio que superan en orden de atención de cualidades compositivas al tamaño.

En fin, para comprender las funciones narrativas de la puesta en escena, el autor sostiene que esta se debe examinar de forma sistemática, comparando los lugares, identificando a los personajes y reparando en los gestos destacados de los mismos. Esto podría permitirnos reconocer motivos que aparecen a lo largo de la película y podrían significar principios formales de su organización. “La puesta en escena interviene en la acción del argumento, desde luego, porque los acontecimientos que vemos de forma directa constituyen el argumento. Pero los elementos de la puesta en escena también pueden aportar información sobre la historia” (Bordwell, 2015, p. 173). “La puesta en escena no funciona en momentos aislados, sino en relación con el sistema narrativo de toda la película” (Ibíd., p 174).

### **Vestuario y maquillaje**

En esta sección profundizaremos, sobre todo, en el elemento de vestuario y maquillaje tomando como base los textos de otros autores, aunque desarrollándolos con mayor especificidad.

Comenzaremos por Lurie (2013), quien en su libro *La manera de vestir como sistema de signos* menciona, con respecto al uniforme, que esta es “la forma más extrema de ropa convencional, ya que es una indumentaria totalmente impuesta por otros” (p. 36). Explica que, al portar un vestido impuesto, se renuncia al derecho de actuar como individuo, que lo que hace como lo que viste está determinado por autoridades externas en mayor o menor grado. A su vez, resalta que es este uniforme el que simboliza la pertenencia, permite identificar a su portador como miembro de un grupo, e incluso puede llegar a representar una jerarquía. De todas formas, afirma que el significado de toda prenda depende de las circunstancias, así como el habla “no se habla en un vacío sino en un espacio y un tiempo específicos, cuyo significado puede verse alterado por cualquier cambio que se produzca en ellos” (Lurie, 2013, p. 31).

Es muy claro, con este primer acercamiento al tema, que el vestuario implica una expresión no verbal que “influye en las percepciones, tanto en las reacciones de todos los individuos en general como en las de cada uno en particular” (p. 33) como explica Squicciarino (1986) en su obra *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, ya que la naturaleza social lo influencia a la hora de comportarse, pensar, sentir e incluso vestirse. Según el autor, el vestido siempre significa y transmite información importante, ya que, en el arte audiovisual, lo que se muestra en pantalla siempre debe contar algo complementando a la historia. Según Squicciarino (1986) las principales señales no verbales son: la expresión del rostro, la mirada, los gestos y movimientos del cuerpo, la postura: el comportamiento en el espacio, y el aspecto externo. En este caso, trabajamos sobre este último, dentro del cual se incluye el maquillaje, el vestuario, los tratamientos de belleza, aquellos cuidados que, según él, emplean gran cantidad de tiempo, dinero y energía. Es decir que, si seguimos dicha lógica, solo aquellas personas que cuenten con las cualidades de tiempo-dinero-energía son las que realmente podrían encontrarse maquillándose por placer, depilándose, cuidando su dentadura y demás, esto debido al interés por la aceptación social, por mantener cierta imagen en la sociedad.

Cuando profundiza en el vestuario explica que es el vestido el que nos permite reconocer la edad, el sexo, el grupo étnico, la religión y la originalidad de la persona. También afirma que puede emplearse para señalar la actitud hacia los demás, la rebeldía, la sumisión, para distinguir el estatus social y económico. “La extensión del yo constituye un efecto de la indumentaria con carácter psicológico, aunque también puede comportar notables consecuencias de tipo estético” (Squicciarino, 1986, p. 104).

En cuanto al maquillaje, el autor indica que este puede fácilmente transformarse en una característica dominante de un grupo, a tal punto que el individuo se integre al mismo para diferenciarse. Lo resume en palabras que reflejan pensamientos del pasado sobre los productos de

belleza y cómo estos eran símbolo de lujo de las clases altas (Squicciarino, 1986). Resalta que, a su vez, el peinado es un recurso que permite señalar la personalidad del individuo, su clase social o grupo político y religioso.

Esto lo retoma Kowzan (1997) en *El signo en el teatro*, en donde, no solo complementa la teoría de Squicciarino, sino que, además, delimita los principales sistemas de signos de la representación teatral: la palabra, el tono, la mímica del rostro, el gesto, el movimiento escénico del actor, el maquillaje, el peinado, el vestuario, los accesorios, el decorado, la iluminación y la música. Solo cuatro de estos sistemas de signos son los que tomaremos para este trabajo.

- El maquillaje, al que define como aquello que destaca el rostro del actor y que, junto con la mímica, constituye la fisonomía del personaje. A través de él se construye un personaje-tipo. A su vez, este se combina con el peinado para reflejar la personalidad.
- Por su lado, el peinado tiene un papel independiente que indica pertenencia a un área, una cultura, época o clase social, e incluye la barba y el bigote como indispensables para la caracterización.
- En cuanto al vestuario, lo considera el vehículo de signos artificiales, el “medio más externo y convencional de definir al individuo” (Kowzan, 1997, p. 139). La edad, el sexo, el estatus social, la jerarquía construyen la historia y vida del personaje que queremos crear, aspectos que le dan veracidad y que permiten explicar la forma en la que actúan.
- Finalmente, los accesorios (independientes del vestuario) desempeñan un rol especial. Establece dos grados de los mismos, el primero para aquellos que son simples objetos presentes en la vida del personaje, y el segundo para aquellos que expresan una circunstancia en relación al personaje que lo porta.

Otros elementos que menciona Squicciarino (1986) son el símbolo fálico, que pueden verse reflejado en muchos objetos como representación de lo viril, y el color como manifestación de diferencias sociales relacionadas al sexo, la religión y la actividad laboral. Resalta que el elemento del color, es algo que no puede dejarse al azar, o incluso puramente a la estética, pues es sabido que todo color implica uno o varios significados. Para analizarlo, tomaremos el texto de Heller (2004) *Psicología del color*, en el que profundiza en cada uno de ellos. “Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente” (Heller, 2004, p. 17) sostiene la autora, y afirma que es la conexión la que permite crear los significados. A partir de esto desarrolla lo siguiente:

- Azul: el color de la simpatía, la armonía y la fidelidad. Un color femenino y de virtudes espirituales. También se lo relaciona con la amistad y la confianza, el azul divino, la fantasía. Sin embargo, es el color más frío, por lo que está relacionado con las cualidades intelectuales, “la fría razón predomina frente a la pasión” (Heller, 2004, p. 32), y el orgullo. El “azul real” en las prendas de telas caras, para el símbolo de la alta sociedad. El azul sucio, teñido en lana o lino, representa las clases bajas.

- Azul-blanco: colores de la inteligencia, la ciencia y la concentración.
- Rojo: color de las pasiones, el amor, el odio. Es el color de los reyes (color masculino), el comunismo, la alegría y el peligro. Es el color propio del fuego y de la sangre, es el más vigoroso, el de la fuerza y la vida. De la actividad y la agresividad. Es el color de la justicia y del dinamismo. Rojo-naranja-amarillo: son los colores del fuego, de las llamas, del calor.
  - Rojo-violeta/negro: representa lo inmoral.
  - Rojo-negro-naranja: simboliza ira, máxima agresividad, peligro, prohibición.
- Amarillo: lo presenta como un color contradictorio. Es un color vivo, de la diversión, el entendimiento e investigación, el optimismo y la amabilidad versus la traición, la mentira y la envidia.

Es el color relacionado al sol y al oro. El color de lo espontáneo, la impulsividad. El amarillo es signo de envejecimiento y decadencia. También representa la madurez.

- Amarillo-naranja-rojo: forman la triada de lo entretenido, el gozo de vivir, de la actividad, de la energía, del calor.
- Amarillo-rosa-blanco: juntos representan lo ligero, pequeño, delicado.
- Verde: fertilidad, esperanza, burguesía. Es un color intermedio, opuesto simbolizando el verde sagrado vs el venenoso. También se lo considera el color de la libertad. Es un color con muchos tonos en sí mismo, es imparcial. Representa la inmadurez y la juventud “la fruta verde”. Proporciona una sensación de tranquilidad y seguridad, el color de la vida y la salud, la frescura. Color de la esperanza, relacionado con la primavera.

A su vez se lo considera una ideología de consciencia medioambiental, amor a la naturaleza, rechazo a la sociedad dominada por la tecnología.

- Negro: color del poder, la política, la violencia, la muerte, la negación y la elegancia. Es el color de los pecados, lo misterioso, lo sucio y lo malo. Es el color de las autoridades, hace referencia a lo prohibido.
- Blanco: color de la inocencia, el bien, los espíritus, es el color más perfecto. Simboliza la resurrección, la verdad, la pureza.

El cuello y chaleco blancos son símbolos de estatus: con la camisa blanca se reconoce a los superiores. Se llamaba “blue-collar workers” a los obreros mientras que los “white-collar workers” eran los oficinistas.

La autora sostiene que cuanto más elevada la posición profesional, más conservadora la vestimenta.

- Naranja: el color de la diversión, el budismo, lo exótico y llamativo. Armoniza y une opuestos ya que se encuentra entre el rojo y el amarillo. Es el color de la sociabilidad. Muchos colores de la tierra se relacionan con los tonos marrones, pero en estos también se contienen los naranjas. Color de la transformación y el budismo: el poder espiritual y el poder terrenal se

encuentran unidos.

- Violeta: color de la teología, la magia, lo ambiguo y vacilante (vacila entre el rojo y el azul), es artificial y frívolo.
- Rosa: representa lo dulce, delicado, escandaloso y cursi. Color del encanto y la cortesía, la sensibilidad, lo tierno, suave, pequeño.
- Oro: metal que se consigue en las minas. Es el color de las joyas, un símbolo de felicidad, de oro y dinero, color de la fama relacionado a las medallas de oro, el orgullo.
- Marrón: color de lo acogedor, lo corriente y la necesidad. Está en todas partes, pero se lo asocia con la inmundicia, los excrementos, se lo considera el color de los pobres: los campesinos, los siervos, los criados y mendigos. A su vez, se lo considera acogedor, relacionado con lo natural, la comodidad, los materiales rústicos. Es el color de lo corriente y lo anticuado.
  - Marrón-negro: juntos simbolizan algo estrecho, pesado.
  - Marrón-naranja: genera un efecto agradable.
- Gris: principalmente relacionado a la inseguridad, el aburrimiento. El color de lo anticuado y la crueldad. No tiene carácter ni fuerza, constantemente busca la adaptación. Color del vacío y de la soledad. Representa la reflexión, la vejez, lo olvidado, lo pasado. Color de la modestia.

A su vez hace una aclaración de los colores sobre el carácter:

- Rojo: representa actividad, dinamismo, pasión.
- Azul: representa armonía y satisfacción.
- Verde: representa la capacidad de imponerse y la perseverancia.
- Amarillo: representa el optimismo y afán de progreso.
- Violeta: representa la vanidad y el egocentrismo.
- Marrón: representa necesidades físicas, sensualidad, comodidad.
- Gris: representa neutralidad.
- Negro: representa negación y agresión.

Queda claro entonces que, a la hora de diseñar el vestuario de los personajes, se debe llevar a cabo un trabajo exhaustivo que no deja nada al azar, sino que se encuentra en un control total enfatizando constantemente en el personaje, para comprenderlo, definirlo, y finalmente transmitirlo como un individuo, pero sin olvidar que pertenece a una sociedad específica que lo influencia y que es, al mismo tiempo, influenciada por este.

Lo más importante y también lo más emocionante del diseño de vestuario es ayudar a crear un personaje y contribuir a la narración de una historia. No se trata aquí de lo fascinante, seductor o maravilloso que parezca alguien. Nuestro trabajo consiste en crear un personaje. (Sandy Powell, como citó en Nadoolman, 2003)



## Personajes

Si bien los personajes pertenecen a un grupo que puede ser reconocible a través de un color y transmitir características específicas, también es necesario tener en cuenta el rol que cumple cada uno de ellos en dicho grupo para establecer una diferenciación dentro del mismo. Propp (1977) en su texto *Morfología del cuento*, realiza una clasificación de funciones entre los personajes de los cuentos fantásticos que se resumen en siete posibilidades:

1. El AGRESOR: el malvado, comprende la fechoría, el combate, la lucha y la persecución contra el héroe.
2. El DONANTE: o proveedor, incluye la preparación de la transmisión del objeto mágico y el paso del mismo al héroe.
3. El AUXILIAR: incluye el desplazamiento del héroe en el espacio, la reparación de la fechoría, el socorro durante la persecución, la transfiguración del héroe. Uno de los atributos más importantes del auxiliar es su sabiduría profética.
4. La PRINCESA: el personaje buscado, junto a SU PADRE que comprende la petición de realizar tareas difíciles, la imposición de una marca, el descubrimiento del falso héroe, el reconocimiento del héroe verdadero, el castigo del segundo agresor y el matrimonio. El padre es el que establece las tareas difíciles y castiga o manda a castigar al héroe falso.
5. El MANDATARIO: solo incluye el envío del héroe. Pueden ser hostiles, neutros o amistosos.
6. El HÉROE: incluye la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, el matrimonio. Generalmente prescinde de cualquier auxiliar, es de alguna manera su propio auxiliar.
7. El FALSO HÉROE: también comprende la partida para efectuar la búsqueda, la reacción ante las exigencias del donante, pero siempre con resultados negativos. Sin embargo, pretende reclamar la gloria del verdadero héroe.

## Foucault y Bourdieu

Poder significa la probabilidad de imponer la propia voluntad, dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad.

Por dominación debe entenderse la probabilidad de encontrar obediencia a un mandato de determinado contenido entre personas dadas; por disciplina debe entenderse la probabilidad de encontrar obediencia para un mandato por parte de un conjunto de personas que, en virtud de actitudes arraigadas, sea pronta, simple y automática. (Max Weber, 1922, p.43)

Estudiaremos dos obras de Foucault: *El poder, una bestia magnífica* (2012) para comprender su percepción de **poder**, y *Vigilar y castigar* (2015) en la que desarrolla el concepto de **disciplina** y la **teoría del Panóptico**.

Al hablar del poder claramente se busca encontrar alguna figura representante del mismo. Foucault (2012) menciona que no necesariamente es el Estado quien lo ejerce, sino que “el poder se ejerce mediante procedimientos de dominación que son muy numerosos” (p. 41), y que las figuras mencionadas constantemente como aquellas a través de las cuales se ejerce dicho poder son principalmente los soldados, los policías, los profesores; roles distinguibles fácilmente por su uniforme, al igual que aquellos que simbolizan a los sometidos, los obreros, los presos, los alumnos. Siguiendo al autor, el **poder disciplinador** otorga a cada **cuerpo** un lugar con un rango y una función determinada. El **poder** es aquel que ve y domina, aquel que construye una verdad (Ibíd.). Por otra parte, Foucault (2015) hace sus aportes en el término **disciplina**, al que define como:

Una “anatomía política”, que es asimismo una “mecánica del poder” que define cómo se puede apresar el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere [...] La disciplina fabrica cuerpos sometidos y ejercitados, cuerpos dóciles. (p. 160)

El modelo que presenta la disciplina consiste en un espacio cerrado, vigilado completamente, en el que se ubican a los individuos en espacios específicos a fin de controlarlos. El poder se ejerce entero según una **figura jerárquica**. “Las particiones estrictas, la penetración del reglamento hasta en los más finos detalles de la existencia y por medio de una jerarquía completa que garantiza el funcionamiento capilar del poder.” (Foucault, 2015, p. 230).

En el apartado “arte de las distribuciones”, el autor desarrolla cuatro principios que la disciplina utiliza en la distribución de los individuos. Los enumeramos a continuación:

- La clausura: un lugar cerrado sobre sí mismo, manejado bajo la disciplina.
- División de zonas: además de la clausura, “a cada individuo, su lugar, y en cada emplazamiento, un individuo” (Foucault, 2015, p. 166). El espacio se divide en parcelas, en la que se establece dónde y cómo encontrar a los individuos, para poder vigilarlos. “Procedimiento, pues para conocer, para dominar y para utilizar” (Ibíd., p. 167).
- Emplazamientos funcionales: se definen los lugares para mantener la vigilancia y evitar las comunicaciones peligrosas, creando un espacio útil. Se reparten los “puestos”.
- Los elementos son intercambiables: a cada individuo se lo define por el lugar que ocupa en una serie, por su rango. “Habrá en todas las clases lugares asignados para todos [...] cada uno de los alumnos tendrá un lugar determinado y ninguno lo abandonará ni lo cambiará más que por orden y con el consentimiento del inspector de escuelas” (Ibíd., p. 170).

Al realizar esta organización, la disciplina crea espacios funcionales y jerárquicos, que indican valores y garantizan la obediencia de los individuos. Se proyectan sobre la ordenación de caracterizaciones y jerarquías.

Siguiendo la lectura, menciona la teoría del Panóptico (propuesta inicialmente por Bentham) y la explica como aquel proyecto arquitectónico que coloca una torre central rodeada de un anillo de celdas individuales, a través de la cual es posible vigilar a cada uno de los individuos que se encuentran apresados sin que estos logren ver al vigilante. “El efecto mayor del panóptico: inducir en el detenido un estado consciente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder. Hacer que la vigilancia sea permanente en sus efectos, incluso si es discontinua en su acción” (Foucault, 2015, p. 233). Es decir que el poder termina desarrollándose gracias a la influencia que logró el vigilante sobre el vigilado.

Por su parte, Bourdieu (2000) desarrolla términos que explican el sistema jerárquico imposible de evitar en las sociedades modernas, que se producen dentro de los **campos o esferas de actividad** (cultural, político, económico, etc.). Es decir, sistemas de posiciones que se ordenan jerárquicamente de **dominantes** a **dominados** (utilizando las posiciones dominantes como referencia). El sociólogo sostiene que quienes se encuentran en posiciones de dominación son quienes más intentan defender el *statu quo*, mientras que las posiciones dominadas pueden generar un interés por cambiar el orden establecido. Es importante que recordemos estos términos – **dominantes/dominados**- que nos acompañarán a lo largo del trabajo.

Para comprender en qué consisten estos **campos** seguimos el texto *Poder, derecho y clases sociales*, en el que Bourdieu (2000) explica que estos son campos de lucha, de fuerzas, en los que se busca escalar y legitimar su capital para alcanzar el **campo de poder**. Este último es el que abarca a todos los otros, y se encuentra conformado por los **agentes dominantes** (otro término utilizado por el autor) de cada uno de ellos.

Sin embargo, resalta que los **agentes dominantes** cuentan con mejores posibilidades de conservar sus privilegios, ya que poseen mayor capital, mientras que las posiciones inferiores que buscan ascender tienen una tarea más difícil, y es esta posición inicial la que impone las condiciones en las que viven los diferentes **agentes**, lo que a su vez condiciona su accionar. En definitiva, se chocan dos estructuras, la subjetiva –los intereses individuales- y la objetiva –condiciones sociales-, lo que implica que, si bien el agente se moviliza por sus propios objetivos, se ve necesariamente condicionado por su **habitus**. De esta forma el sociólogo francés define un nuevo término -el **habitus**- como la visión del mundo, los esquemas mentales que se establecen en los agentes a partir de su ubicación en los campos, lo que orienta sus acciones (Bourdieu, 2000).

También hace mención al capital de cada agente, y resalta al capital cultural como uno de los más importantes, aquel compuesto por conocimientos en las ciencias y en las artes, títulos educativos, etc. y sugiere que mayor peso simbólico tiene cuanto más alta es la clase a la que pertenece el agente. Al adquirir mayor capital de cualquier tipo, y al este ser reconocido y legitimado, se transforma en prestigio, honor y reputación social; sin embargo, quienes legitiman el capital son quienes se encuentran en posiciones altas, es decir, los dominantes (quienes tienen el **poder simbólico**), lo que a su vez genera mayor desigualdad. Esto significa que se reconoce la naturalización de la desigualdad o la naturalización del **orden social**, lo que revela que los **dominados** al reconocer este sistema, legitiman la estructura de la dominación. Así es como surge el término **violencia simbólica**, la aceptación silenciosa que el dominado otorga al dominante al pensar en ambos según las categorías construidas por este último.

A partir de todo este razonamiento alcanzamos la teoría de que:

(...) las clases construidas pueden ser caracterizadas en cierto modo como conjuntos de agentes que, por el hecho de ocupar posiciones similares en el espacio social (esto es, en la distribución de poderes), están sujetos a similares condiciones de existencia y factores condicionantes y, como resultado, están dotados de disposiciones similares que les llevan a desarrollar prácticas similares. (Bourdieu, 2000, p. 110)

## Hipótesis

La puesta en escena reúne aquellos elementos que refuerzan los relatos seleccionados a través de la organización de las sociedades y sus jerarquías, lo que vuelve identificables a los grupos dominantes y a los grupos dominados con facilidad.

En todos los casos se puede identificar una jerarquía o sistema de castas acorde al poder y a la dominación.

Los protagonistas siempre pertenecen a un grupo social dominado, al mismo tiempo que se destacan dentro de él.

Los grupos dominantes se encuentran conformados por el Estado, al ser quien ejerce el poder en las distopías.

El poder o cargo que se ocupa en la sociedad determina la postura física y los movimientos de las personas. A mayor poder, mayor control del físico y posturas más determinadas y sostenidas.

## Metodología

### Universo y muestra

El *corpus* que analizaremos está basado en las primeras películas de las sagas cinematográficas, adaptaciones de las sagas literarias homónimas:

- *Los juegos del hambre* (2012), dirigida por Gary Ross y producida por Summit Entertainment y Red Wagon Productions
- *Divergente* (2014), dirigida por Neil Burger y producida por Lionsgate y Color Force

Es decir que trabajaremos con una muestra intencional no probabilística.

La elección de dichos *films* se funda en el objetivo de analizar las distopías hollywoodenses juveniles contemporáneas. Ambas sagas parten de la literatura juvenil y son las que comenzaron una ola de películas del subgénero orientadas a un público joven que traían consigo desde que se convirtieron en *best sellers* hasta alcanzar la gran pantalla (seguidas por: *The Maze Runner*, 2014; *El dador de recuerdos*, 2014; *La quinta ola*, 2016)

A su vez, al tratarse de producciones hollywoodenses, podemos entender que la puesta en escena cuenta con un gran presupuesto, lo que permite una búsqueda profunda y perfeccionista para la creación de la ficción.

La decisión de escoger únicamente los primeros *films* de las sagas parte del hecho de que el trabajo analiza el reconocimiento de los personajes y su pertenencia a los grupos a partir de la puesta en escena. Es decir que la investigación necesita de la presentación de los personajes/grupos y de la simple aparición de los mismos para entender el rol y la jerarquía que cumplen en la sociedad ficticia. No compete al tipo de investigación aquí planteada el desenlace de los hechos, ya que la presentación de los personajes y del sistema en el que se desarrollan se da a conocer en las primeras películas.

### Matriz de datos

Se basa en cuatro unidades de análisis, iguales para cada película, todas con las mismas variables (en el área superior los datos hacen referencia a *Divergente*, en el inferior, a *Los juegos del hambre*).

<b>Unidad de análisis 1:</b> Protagonista	Tris ----- Katniss	<b>Variable 1:</b> Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado <b>Variable 2:</b> Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo) <b>Variable 3:</b> Iluminación <b>Variable 4:</b> Movimiento de las figuras
<b>Unidad de análisis 2:</b> Antagonista	Jeanine ----- Presidente Snow	
<b>Unidad de análisis 3:</b> Grupo social dominante	Erudición ----- Capitolio	
<b>Unidad de análisis 4:</b> Grupo social dominado	Abnegación ----- Distrito 12	

### Instrumento y fuentes de información

Las versiones que utilizamos para la investigación son las que se encuentran disponibles en la plataforma de HBO, ya que consideramos que se trata de una plataforma confiable y accesible a la que tenemos acceso.

Realizaremos un análisis centrado en la variable vinculada con los personajes principales y los grupos sociales, y variables vinculadas con la manifestación estética de dichas relaciones buscando identificar si se articulan de un modo significativo.

Esta tesina exploratoria de corte cualitativa tendrá como instrumento de investigación la observación de un protocolo propio en pos de comprender los objetivos de la tesina a partir de teorías establecidas por diferentes autores para comprobar o refutar la postura tomada en la hipótesis, pero dando lugar a la posibilidad de que los *films* planteen algo diferente que pueda sumar al planteo inicial. Buscaremos analizar elementos estilísticos y establecer la relación que existe entre estos y las características sociales de los personajes y de los grupos a los que pertenecen.

Lo que haremos es, a partir del corpus inicial, seleccionar las escenas que permitirán reconocer dicho vínculo. Para esto contaremos con los datos del rol que ejercen los personajes en el sistema

planteado en cada trama a partir del poder y la disciplina, y los datos de caracterización basados en las variables de análisis que consisten en los elementos de la puesta en escena, y son los siguientes:

- Vestuario, accesorios, peinado y maquillaje (dividido en tres secciones: protagonista – antagonista – grupo social): analizaremos los cambios, los colores y las diferencias reconocibles.
- Escenografía: los materiales, colores, condiciones de la ambientación y los decorados.
- Iluminación: las fuentes predominantes, las tonalidades, la dirección y la cualidad.
- Movimiento de figuras: las acciones y las posturas de los personajes.

Se tratará de un análisis de correlación en el que buscaremos determinar un vínculo directo entre la caracterización de los personajes y el rol que ocupan en la sociedad distópica, y así finalmente determinar si cuando aparecen ciertos tipos de características estéticas, estas condicen con cierto tipo de vínculo de poder, y generan un reconocimiento automático del papel del personaje en la historia.



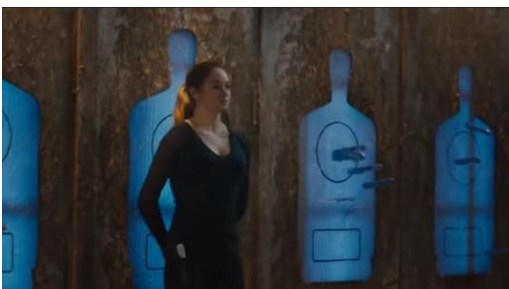

Realizaremos el análisis paralelamente en patrones de características específicas dentro de los grupos de pertenencia y diferenciaciones claras entre los grupos dominantes y dominados, haciendo hincapié, a su vez, en la caracterización diferencial entre el protagonista y el antagonista con base en el rol que ocupa cada uno en su grupo social.



## Desarrollo de análisis

### Análisis: *Divergente*

#### Unidad de análisis 1: Protagonista "Tris"

Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado	
1.1.1 a 	<p>Lleva puesto un vestido con falda larga estilo burbuja en recortes grises claros, lleva, por encima, un suéter fino y flojo con espalda abierta en la base, a juego con unas botas desteñidas y gastadas.</p> <p>Utiliza un gran rodete bajo prolijo que sostiene todo el pelo sin dejar mechones sueltos, manteniendo la cara despejada.</p>
1.1.2 a 	<p>Viste un pantalón elastizado negro con un diseño de parches a los lados, en juego con una chaqueta de un negro gastado de manga larga cómoda para el ataque, ambas prendas ceñidas al cuerpo. El arma termina formando parte del conjunto como un traje de entrenamiento o de soldado.</p> <p>Tris lleva una coleta al medio de la cabeza, más alta de lo habitual, prolija y bien peinada hacia atrás evitando pelo en el rostro que podría complicar la práctica. En cuanto al maquillaje no hay lectura.</p>
1.1.3 a 	<p>Tris lleva puesta una remera de un material similar a la licra de color negro ceñida al cuerpo con un escote en V marcado que acentúa su busto. A juego lleva unas calzas del mismo color con un cuchillo en el bolsillo.</p> <p>El pelo lo lleva sujetado en una coleta media con algunos mechones sueltos por el ejercicio. En cuanto al maquillaje, lleva uno muy sutil que empareja el tono de la piel y enmarca los ojos.</p>
1.1.4 a 	<p>Se alcanza a ver la chaqueta de cuero de color negro típica de Osadía. No se observa ningún accesorio. En esta imagen Tris se ve un poco más maquillada pero siempre simulando un look natural, además de un detalle de sangre sobre el labio. El pelo se encuentra prolijamente despeinado luego de la pelea que tuvo con Cuatro, se trata de una coleta baja con mechones sueltos enmarcando su cara.</p>

**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo)**

1.2.1 a



Beatrice pertenece inicialmente a Abnegación; en este *frame* observamos la cocina de la casa de su facción de origen.

Se trata de un espacio simple con poco color, paredes de cemento gris, estantes de madera clara con utensilios de metal. Lo único que resalta es la pequeña ventana que se encuentra en el lado superior izquierdo.

1.2.2 a



En el siguiente fotograma vemos el cuarto común de los iniciados de Osadía, un espacio amplio subterráneo hecho de hormigón en su totalidad, tanto paredes como pisos, techos, vigas y escaleras.

Las camas son bajas, simples, de caños negros, con colchones finos y mantas térmicas. El espacio se asimila a un cuartel militar. Predomina el color gris en el espacio y el negro en la ropa de las personas y en la ropa de cama, y una iluminación led color celeste.

1.2.3 a



Se trata del área de entrenamiento. Continúan los espacios amplios de hormigón y metal. En el centro se encuentran alineados cuadriláteros de pelea especialmente iluminados. Del lado derecho se encuentran detalles de metal amarillo y bolsas de boxeo con forma curva de color rojo.

El espacio aparenta ser una vieja fábrica abandonada.

1.2.4 a



Continuando con los espacios cerrados, la sala de tatuajes de Osadía se encuentra totalmente decorada e iluminada con luces led combinando colores amarillo y violeta principalmente, con detalles rojos y azules.

Simula un bar futurista con sillas metálicas y cortinas rígidas decorativas, también de metal.

**Variable 3: Iluminación**

1.3.1 a



Aparenta ser la luz natural de un sol matutino ingresando por la ventana y generando un tono anaranjado en conjunto con la madera. La fuente proviene del lado derecho y genera un fuerte contraste de luz en su hombro y mejilla derecha. También cuenta con una luz de relleno del lado izquierdo que deja su perfil izquierdo iluminado y genera una sombra de nariz sobre la mejilla derecha. Además, hay una luz que tiene a su espalda lo que nos permite tener lectura clara de la referencia. Es una iluminación pareja con una fuente de iluminación dura.

1.3.2 a



La luz tiene una tonalidad naranja proveniente del lado izquierdo, con un contraste azul en el pasillo que se encuentra al fondo en el tercio derecho.

1.3.3 a



La iluminación se justifica con la luz que emana el fuego frente a ella en un tono rojo realzado que tiñe toda la imagen de color. Además de dos spots de iluminación blanca uno detrás de Tris (que deja un brillo sobre su frente izquierda), y otro detrás del personaje del lado izquierdo, generando profundidad.

1.3.4 a



Tris tiene una iluminación roja proveniente desde su lado inferior derecho, del mismo lado una fuente de luz naranja ubicada en su espalda. Del lado inferior izquierdo se encuentran dos rectángulos luminosos de color blanco. En todo el tercio superior, se contrasta con el primer plano un "fondo" iluminado en tono azul. Finalmente en el margen superior se encuentra un foco de luz blanca.

**Variable 4: Movimiento de las figuras**

1.4.1 a



Beatrice mantiene la cabeza gacha y los hombros encorvados en una postura de inferioridad y sumisión, pasando desapercibida sin llamar la atención.

1.4.2 a



Tris tiene una mirada agotada, los hombros se encuentran caídos demostrando cansancio. Sin embargo cuenta con una postura con cierta presencia.

1.4.3 a



Tris cuenta con un rifle en mano, en posición lista para disparar. El arma forma parte de su postura, como una extensión de ella que porta con seguridad, poder y fuerza.

1.4.4 a



Se puede leer el caminar seguro y firme, cabeza en alto y torso hacia delante detonando furia y convicción.

El caso de Tris cuenta con más variedad en los aspectos de la puesta en escena, debido a que es el personaje que más cambios sufre en la historia de la que es narradora.

Comenzando por el vestuario, Beatrice (protagonista antes del cambio) utiliza las típicas prendas de Abnegación en tonos grises y con telas simples, sin diseño y con la única finalidad de ser funcionales. No resalta de los demás miembros de su facción incluso siendo la protagonista. Hasta su peinado es el mismo que lleva su madre y todas las mujeres y niñas de esta facción-excepto el descuido del mismo en su ingreso a Osadía-. En esta etapa, el maquillaje brilla por su ausencia en términos narrativos (el uso del mismo con un fin técnico excede al análisis).

En cambio, Tris (protagonista luego del cambio), al llegar a Osadía se ve obligada a abandonar su vestimenta e incluso a quemarla dejando atrás toda su historia. Una vez terminada esa etapa, el atuendo que utiliza hasta el final es el que corresponde a los miembros de esta ficción, prendas negras con detalles en rojo con leves diseños orientados a la comodidad, cumpliendo la función de uniforme, ya que se trata de soldados. A su vez las armas y los cuchillos comienzan a ser accesorios del personaje. Esto mismo se señala en el peinado, ya que la mayor parte del tiempo Tris lleva una coleta baja que le permite tener la cara despejada para mayor comodidad durante el entrenamiento. De todas formas, Osadía se trata de una facción que da libertad en cuanto a la estética; se ven peinados extravagantes, tintes fantasía, pero la única variación en Tris es el pelo suelto –algo que en Abnegación no podría haber utilizado-. Los miembros de esta facción también usan piercings y tatuajes, en el caso de Tris termina tatuándose tres cuervos volando en su clavícula izquierda, que finalmente se convierten en un símbolo. El maquillaje en esta etapa se utiliza para generar moretones o rastros de sangre, no es utilizado con un fin estético, continúa con una imagen natural.

Los espacios en los que se desplaza al comienzo se tratan de la sede de Abnegación, una casa con un interior oscuro, encerrado y vacío, y un exterior monótono en el que no siente pertenencia (lo que se refleja en sus acciones y en sus pensamientos). Incluso se muestra una Beatrice pequeña que corre detrás de los osados llevando ropa gris, lo que le genera una reprimenda. También la vemos en espacios comunes de la ciudad debido a la etapa de vida que atraviesa, en la que se ve obligada a afrontar la prueba de facción y luego la ceremonia de elección. Siempre con una postura física que aparenta modestia pero que se toma como inferioridad: cabezas gachas, manos caídas a los costados, poca expresión facial.

Pero a la hora de llegar a Osadía se encuentra en una especie de cueva gigante y oscura, pero desde un aspecto intrigante y tentador, con iluminaciones led de color azul o roja, en la que se siente libre y de la que forma parte incluso cuando le dicen que no lo hace. Todo espacio es compartido – hasta el baño-, lo que le significa un gran desafío que la lleva desde el gran pudor de Abnegación a perderlo en el mundo de los osados (esto se demuestra claramente en la escena en la que debe cambiar su ropa en el cuarto compartido). A su vez se enfrenta nuevamente a lugares comunes, pero detrás de una vestimenta que la posiciona diferente, ahora toma el tren en movimiento, camina

sobre terrazas sin temor, visita un parque de diversiones abandonado en la noche, hasta llegar nuevamente a Abnegación vistiendo como un soldado.

Finalmente, la iluminación cuenta con distintos matices. Los exteriores de Tris siempre se tratan de luces naturales, ya sean nocturnas o diurnas. Pero en el caso de los interiores podemos notar ciertos *leitmotiv* de iluminación para distintos momentos. Cuando vemos a Tris enfrentando una situación nueva y desafiante la iluminación se torna rojiza, como cuando se enfrenta a la prueba de facción, la simulación, cuando debe quemar su ropa de Abnegación, cuando ingresa a la sala de Osadía, cuando la espera el pasaje del miedo y cuando se encuentra en shock por el ataque de Al. Esta iluminación la acompaña en distintas intensidades, pero es siempre identificable.

Por otro lado, cuando se encuentra en un momento de cierta seguridad o contención, el sol aparece y se hace notar claramente, como cuando su madre le corta el cabello frente al espejo, cuando despierta en la habitación de Cuatro luego de que él la cuide, cuando tiene su primer acercamiento romántico con él y al final de la película cuando huyen juntos en el tren.



Unidad de análisis 2: Antagonista "Jeanine"

Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado

2.1.1 a



Jeanine utiliza un *blazer* con cuello de solapa invertida, representa mucha elegancia en un color azul muy oscuro que contrasta con su piel blanca y su pelo rubio claro, y a su vez combina con sus ojos azules. No lleva ningún accesorio que la identifique.

El maquillaje es apreciable en este plano, se puede ver la intención de un maquillaje natural pero que demuestra que sí está aplicado, la piel está libre de imperfecciones, debajo de los ojos cuenta con un tono completamente parejo al resto de la piel, y lo que llama más la atención son sus labios con una forma perfecta, un arco marcado y un tono *nude* humectado y suave. Toda su piel pareciera tener un filtro que no da lugar siquiera a arrugas o manchas de ningún tipo.

En cuanto al peinado, otra vez la vemos con la raya al costado en un corte carré, un mechón que cae sobre su perfil izquierdo con un *brushing* -que denota atención y cuidado en la imagen- obteniendo un perfil despejado y otro semi cubierto.

2.1.2 a



Traje con pollera hasta las rodillas, su típico *blazer* largo con cuello de solapa invertida y zapatos de taco alto.

**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo)**

2.2.1 a



Vemos un ambiente despejado, minimalista, pero con estilo y diseño. Dos sillas enfrentadas con diseño “overman”, una mesa de luz geométrica entre ellas, todo sobre una gran alfombra ubicada en el espacio abierto de suelo y paredes blancas. Una asistente está sirviendo dos tazas. En el fondo a la izquierda un escritorio blanco con detalles en vidrio acompañados de una silla de escritorio también blanca. En el techo hay una cámara de seguridad y una lámpara cuadrada de gran dimensión ubicada justo sobre la alfombra. La pared del fondo consiste en un ventanal que ocupa todo el espacio. Todo se encuentra perfectamente pulcro, equilibrado tanto en el espacio como en el plano.

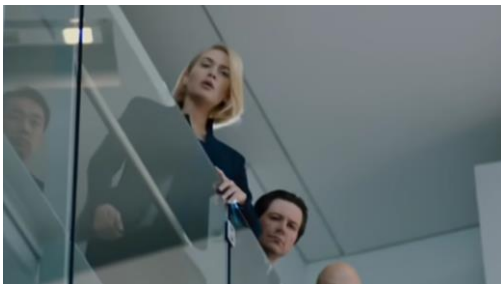
**Variable 3: Iluminación**

2.3.1 a



La escena está uniformemente iluminada, con una luz pareja que no genera sombras duras.





2.3.2 a



La iluminación aparenta provenir de fuentes de luz natural, tratándose de un espacio con paredes de cristal en un día soleado. Además, se puede ver un contraluz blanco fuerte que se refleja sobre su pelo. También se ve en plano un pequeño foco de luz cuadrado en el techo. La imagen está uniformemente iluminada con una luz pareja.



**Variable 4: Movimiento de las figuras**

<p>2.4.1 a</p>  A medium shot of Jeanine in a dark blue suit, standing in a crowd of people in a dimly lit room. She has a serious, authoritative expression.	<p>Jeanine lleva una postura autoritaria, con la espalda recta, el mentón en alto, el cuello estirado. Detona inteligencia y seguridad, solidez en su imagen. Aparenta ser una mujer de poder, fuerza e influencia.</p>
<p>2.4.2 a</p>  A medium shot of Jeanine in profile, looking towards the right. She is wearing a dark blue suit and has a stern expression.	<p>Cuenta con una postura feroz, mentón hacia arriba, hombros hacia atrás, una mujer vigorosa, incluso cruel.</p>
<p>2.4.3 a</p>  A medium shot of Jeanine in a dark blue suit, standing behind a desk in an office. She is looking towards the camera with a serious expression.	<p>En esta imagen Jeanine continúa con su postura rígida, demostrando ser fría, analítica y calculadora. Parece tramar algo constantemente, vemos sus manos unidas con firmeza. Es una mujer de ciencia, se la nota metódica.</p>
<p>2.4.4 a</p>  A close-up shot of Jeanine's face, looking slightly upwards and to the right. She has a serious, determined expression.	<p>Una Jeanine enfrentándose a la posible muerte mantiene fiereza en la mirada, determinación y seguridad. Incluso pareciera no temer por su vida, la frialdad se ve en su rigidez, sostiene la mirada de su agresor con altura y confianza.</p>

En estas imágenes podemos ver que los planos de Jeanine son similares y su postura e imagen permanecen intactas, su figura muy rara vez cambia, su postura es siempre invariable como si nada la afectara, siempre analítica y ocultando algo, es como la personificación de la Institución. El único

momento en el que hay una variación es cuando la heroína la enfrenta al final, e incluso en ese momento su imagen permanece igual, son sus expresiones las que cambian.

La iluminación de Jeanine es generalmente blanca, clara y uniforme (rara vez se ven sombras en su rostro) colaborando con su tez blanca, su pelo rubio y sus ojos claros con un leve maquillaje sutil pero elegante, que emana superioridad y que realza sus rasgos de un típico personaje americano.

El conjunto que utiliza se mantiene a lo largo de todo el *film*, un vestuario azul marino entallado y refinado, de gran calidad y distinción, a juego con zapatos de taco (algo no visto en ningún otro personaje).

Siempre domina los escenarios en los que se encuentra. El edificio de Erudición, al igual que ella, cuenta con pulcritud, elegancia, imponencia y estética en los diseños. Incluso cuando se encuentra en Osadía, el espacio que ocupan los miembros de Erudición posee un diseño propio de su facción. Sin embargo, podría descubrirse una contradicción en cuanto al material tan utilizado en la sede de Erudición, el cristal, y la iluminación tan intensa en dichos espacios, ya que se trata de un personaje que oculta mucha información y manipula según sus intereses desde las sombras.

### Unidad de análisis 3: Grupo social dominante “Erudición”

#### Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado

3.1.1 a



Los colores del vestuario se encuentran en la gama de los azules y celestes con algunos posibles detalles en blanco. Los personajes cuentan con camisas, chalecos y pantalones formales, con un porte pulcro y ropa a medida, entallada con un excelente calce hecho a medida.

Las mujeres que se encuentran en el cuadro llevan el pelo recogido, y en el caso de los hombres, estos llevan un pelo bastante corto y prolijo como peinado con gel.

3.1.2 a



Los vestuarios continúan en la misma línea de prolijidad, camisas blancas y claras con sacos y chalecos en tonos azules. En este caso se pueden observar algunos sacos de un azul más claro y llamativo que el resto. Siempre prolijos y pulcros. La mujer del tercio derecho utiliza zapatos con un leve taco *stiletto*.

No hay una lectura clara del maquillaje, pero, en cuanto al peinado, nuevamente los hombres llevan pelo corto y las mujeres, pelo suelto lacio y prolijamente peinado en un corte simple y elegante.

#### Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo)

3.2.1a



Se trata de un laboratorio muy blanco y simétrico, en el que podemos ver una gran participación del color azul en las sustancias de estudio, con algunas pocas más desapercibidas en un tono anaranjado. Los materiales son de metal y vidrio, todo en un espacio limpio y bien equipado de instrumental de laboratorio que resultan en un aspecto de nivel y calidad. En el centro se ve una gran mesa larga rodeada de los eruditos.

3.2.2 a



Ambos edificios imponen personalidad gracias al diseño de su arquitectura. Del lado izquierdo, un edificio con forma de domo achatado de placas de cristal, en el centro de la imagen, un edificio al que logramos ver perfectamente y que se trata de una estructura de ángulos rectos de hormigón a la vista compuesta por piezas rectangulares unidas de diferente tamaño. Ambos están ubicados en un espacio verde y cuidado, muy diferente a los espacios anteriores, lo que genera un equilibrio entre arquitectura y naturaleza.

**Variable 3: Iluminación**

3.3.1 a



Es una imagen clara, la iluminación es natural externa y genera sombras del techo en el piso, debido al sol que ingresa a través del cristal.

3.3.2 a



Iluminación blanca artificial justificada por los paneles suspendidos en el techo, se puede ver la sombra de la plataforma en el suelo, sin embargo es una imagen muy iluminada. Además hay un ingreso extra a través de las ventanas de la pared del fondo, también blancas. Todas las luces generan reflejos en el suelo.

**Variable 4: Movimiento de las figuras**

3.4.1 a



Todos los miembros de Erudición cuentan con una postura recta perfecta, mantienen el mentón alto y la cara seria con una expresión analítica. Del lado inferior izquierdo se puede ver una mujer erudita sentada con las manos agarradas en alto y una postura que denota inteligencia e incluso algo de soberbia. Este último rasgo es perceptible en la mirada de todos los miembros de esta facción, como si estuvieran juzgando y menospreciando a quienes no pertenecen a su grupo.

Erudición es la facción de la ciencia y la inteligencia. Se trata del grupo dominante, ya que, si bien no cuentan con el dominio del gobierno, son los encargados de desarrollar la tecnología que utiliza la ciudad, lo cual es crucial y destaca en un tiempo futurista. A través de sus escenarios se identifica que es la facción que cuenta con edificios más desarrollados, completos y ostentosos de todos, e incluso tienen diseño. Sus materiales exclaman delicadeza y nivel, siempre manteniendo una estética sobria e imponente, genera admiración y temor al mismo tiempo.

Además, sus habitantes se presentan altaneros y con aires de superioridad que también se reflejan en su vestuario, solo a ellos se los ve más interesados en su estética dedicando tiempo a sus peinados extremadamente prolijos y trajes con un calce perfecto hechos a medida. Algunas mujeres incluso utilizan zapatos de taco, algo que no se observa en otras facciones.

La iluminación siempre es natural y excesiva, todos los espacios se encuentran extremadamente pulcros, satisfactorios a la vista, con una iluminación pareja acompañada de mucho cristal y espacios abiertos y blancos.

*Unidad de análisis 4: Grupo social dominado “Abnegación”*

**Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado**

4.1.1 a



Viéndolos de espalda es imposible distinguir quién es quién, incluso con nuestra protagonista en escena. Todos los personajes visten ropa floja que da la sensación de comodidad y simpleza. Las mujeres utilizan vestidos de manga larga hasta los tobillos, mientras que los hombres visten pantalones y camisas flojas. Ambos utilizan cárdigan largos básicos. Ninguno muestra mucha piel ni resalta partes del cuerpo. Los únicos accesorios que utilizan son morrales cuya finalidad es ser funcional. Incluso los bolsos y elementos que carga la mujer son grises. La protagonista que se encuentra observando la situación bien podría ser cualquier otra persona ya que no cuenta con ningún detalle distintivo.

No se observa claramente ningún rostro, por lo que no se puede identificar el maquillaje, pero en cuanto al peinado se puede distinguir que, si bien todos se encuentran peinados -hombres con pelo relativamente corto y mujeres con el pelo recogido- en ningún caso es prolijo, sino que solo se reduce a la comodidad.

**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo)**

4.2.1 a



Se puede observar la cocina de una casa de abnegación que se encuentra casi vacía, donde solo está presente aquello imprescindible con aspecto uniforme y básico. Está conformada por una barcha básica suspendida sobre una mesada pequeña de metal cuyo apoyo no cuenta con ningún diseño interesante) y sobre la cual pende un diminuto cable con una luz suficiente para iluminar simplemente la tarea que se encuentran realizando. Al lado, una mesa de plástico pequeña vacía, y a la derecha una estantería a la vista de madera clara que sostiene bowls en tonos blancos y grises sin brillo. No se observa siquiera comida.

4.2.2 a



Todas las casas tienen la misma arquitectura, de color gris sin diseño, aparentan cajas de microcemento con ventanas y puertas con marcos de madera clara.



4.2.3 a



Fotograma en el que podemos observar todas las viviendas de Abnegación, que imposibilitan la distinción de una casa en particular, ya que se trata de bloques exactamente iguales en tamaño, distribución, color, y diseño; de arquitectura ortogonal básica, minimalista como concepto de vida no como concepto estético.

### Variable 3: Iluminación

4.3.1 a



En esta escena se pueden ver dos fuentes de luz diferentes: una desde la ventana que crea un haz de luz recortado sobre la pared, que simula ser más blanca como una lámpara que ilumina la calle exterior y un pequeño foco que cuelga de un cable e ilumina cálidamente a ambos hermanos, que simula la iluminación de una vela.

4.3.2 a



La iluminación en este fotograma se basa en una fuente de luz diegética que simula una puesta en la que los personajes cenan “a la luz de la vela” incluso en un mundo que supuestamente se sitúa en el futuro. Los personajes poco pueden ver de su comida y nosotros poco podemos ver de su alrededor e incluso de ellos mismos. Esto mismo continúa rodeando el concepto de una facción desapegada de lo material, que vive una vida sencilla y que no necesita más que la luz mínima e indispensable para ubicarse en el espacio.

### Variable 4: Movimiento de las figuras

4.4.1 a



Se puede ver una niña que lleva la cabeza gacha, mirada al suelo, hombros encorvados, con una expresión de cierta sumisión. Las personas que la rodean, aunque no se ven completamente, tienen un andar de servilismo e incluso apocamiento, de inhibición, humildad y pudor, como si no quisieran resaltar.

4.4.2 a



Todos se encuentran prolijamente sentados en una postura sencilla mostrando decoro. Manos flojas unidas sobre el regazo, miradas inclinadas emanando empatía.

La escenografía es muy rica en cuanto a información, ya que en un simple escenario resume brevemente la teoría del grupo perteneciente a Abnegación, todas las casas son exactamente iguales, construidas con los mismos materiales que parecen reducirse a cemento y madera, a una misma distancia, de un mismo tamaño, demostrando el concepto del desapego material capitalista. Una especie de barrio estatal en el cual viven los mismos dirigentes del Estado.

Los interiores de estas casas muestran que sus integrantes viven en un espacio semivacío, incluso la iluminación es casi nula. Nos muestran estos espacios de día iluminados con luz natural, o de noche con una iluminación similar a la luz que emana una vela. Es un espacio que se contrapone con la visión futurista establecida.




Los vestuarios son igual de insípidos con tonos grises y poco adorno. Los peinados son siempre iguales, lo que demuestra que el interés por la imagen es un crimen que debe evitarse, lo mismo sucede respecto del maquillaje.





## **Análisis: Los juegos del hambre**


### **Unidad de análisis 1: Protagonista "Katniss"**

Katniss atraviesa tres escenarios distintos durante el *film*: el Distrito 12, (al cual pertenece), el Capitolio (en donde se entrena para ingresar a los juegos) y finalmente la Arena (en la cual se llevan a cabo los juegos). En este análisis utilizaremos su paso por su distrito y el Capitolio, ya que es lo que concierne a nuestra investigación; dejaremos de lado su desarrollo en la Arena.

<b>Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado</b>	
1.1.1 b 	Katniss utiliza un vestido azul de algodón, con el cuello gastado. El pelo lo tiene sucio y despeinado cayendo sobre su cara. No lleva maquillaje y tiene la piel un poco brillante, aceitosa, lo que da un aspecto de recién levantada.
1.1.2 b 	Aquí vemos a Katniss en su zona de confort vistiendo unos pantalones negros de vestir que se encuentran agujereados en las rodillas, una blusa vieja negra y un cinturón de hebilla. A juego lleva una cazadora ajustada de cuero en un color marrón gastado, en malas condiciones. En los pies lleva unos botines chatos de cuero marrón de caña alta, a los que se les notan los años. Finalmente, este conjunto está acompañado por el carcaj de flechas y el arco simples, hechos a mano. Su cara se encuentra limpia, sin rastros de maquillaje, y su pelo está recogido en una trenza cosida que cae hacia un lado y deja unos mechones sueltos que enmarcan su cara.
1.1.3 b 	Katniss utiliza un vestido de algodón heredado. El mismo es de un color azul lavado, en un estilo retro de los años 30, simple y elegante. En los pies lleva unas bailarinas negras con correa. El rostro lo tiene pálido sin maquillaje, y el pelo lo lleva recogido en una especie de rodete simple que deja caer el flequillo hacia un costado.

<p>1.1.4 b</p> 	<p>Katniss utiliza un vestido rojo de tafetán de seda. Se trata de un vestido de diseño que se ve acompañado de piedras brillantes en el mismo tono pegadas en su brazo. Lleva una gran cantidad de maquillaje: un delineado marcado, labial brillante, pestañas postizas y colorete. El pelo se encuentra sujeto en un rodete alto decorado con finas trenzas y un flequillo con mechones ondulados que enmarcan su rostro.</p>
<p>1.1.5 b</p> 	<p>Utiliza un vestido de tul y seda amarillo pálido, al que se prende un pin con un sinsajo parado sobre una flecha</p>

**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo)**

<p>1.2.2 b</p> 	<p>Se trata de un escenario natural, el bosque en el que caza junto a su amigo Gale para conseguir comida. Todo el paisaje se tiñe de verde y azules, se ve un espacio vacío, incluso no se ven animales. Al fondo se logran ver las montañas.</p>
<p>1.2.3 b</p> 	<p>Es una casa de madera pintada de blanco, bastante bien mantenida a pesar de notarse los años de antigüedad. La mayor parte de los muebles en la casa son de madera y tiene aspecto gastado. En el centro de la mesa se encuentra un portavela básico con una de estas encima. El único elemento tecnológico es el proyector que se encuentra del lado derecho sobre un mueble de madera oscura, que transmite los juegos sobre la pared de la casa.</p>

1.2.4 b



El piso dentro del Capitolio en el que viven durante su entrenamiento para los juegos. Se trata del living, podemos apreciar un banquete excesivo sobre la mesa, además de estar servido sobre elementos lujosos, en una mesa grande de vidrio, sentados en sillas de diseño.

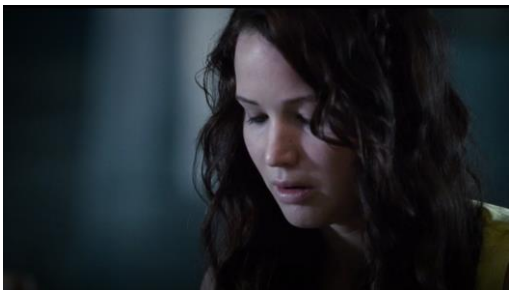
**Variable 3: Iluminación**

1.3.1 b



Simula una luz natural de un día gris que ingresa a través de una ventana y reposa sobre el lado derecho de su cara y la enmarca generando centros con una iluminación marcada. El otro lado se encuentra en una gran oscuridad, con una sombra creada por el mechón de pelo que cae sobre su rostro. Produce una iluminación dramática al generar puntos de diferencia marcados entre ambos lados de un mismo rostro.

1.3.2 b



La iluminación repite el patrón de una marcada diferencia entre luz-sombra sobre el rostro del personaje, pero en este caso con luz artificial, sin justificar la fuente en cuadro.

**Variable 4: Movimiento de las figuras**

1.4.1 b



Se ve una figura confiada, con paso firme y fuerte pero sigiloso a la vez. Resalta en su entorno pero a la vez se mimetiza con el mismo. Tiene la frente en alto, las manos sobre el arco con conocimiento, una mirada de cazadora con cautela.

1.4.2 b



Si bien mira hacia adelante, su mentón apunta hacia abajo, como si se sintiera observada y un poco incómoda, pero intentando ocultar sus pensamientos para demostrar seguridad, firmeza y entereza.

Katniss nació en el Distrito 12, el más pobre de todo el país. Al comienzo podemos ver cómo vive en un lugar que poco aparenta estar situado en un futuro, sino que incluso se remonta a una estética del pasado en malas condiciones. Su vestuario está mayormente conformado por prendas de algodón gastadas en tonos celestes con un estilo *vintage* que remonta a los años 30, y un cabello por momentos enmarañado y por momentos lo más peinado posible dentro de su estatus, recogido en peinados acompañados de trenzas. Su casa aparenta ser una choza de madera pintada, a la que se le notan sus años, además de encontrarse rodeada de otras en las mismas condiciones.

En otro momento vemos que se viste con prendas aún más desprolijas y gastadas para luego penetrar en el bosque que se encuentra del otro lado de las vallas, a fin de cazar para conseguir algo de comida, ya que allí se padece hambre. Estas prendas son de tonos marrones y negros gastados que la convierten en parte del paisaje al adentrarse a dicho bosque, además de su trenza característica que a lo largo del *film* se vuelve un distintivo, pero que ella utiliza por un fin funcional que le permita continuar con su actividad cómodamente. En este mismo lugar es en el que también adquiere su insignia, el pin del sinsajo que luego lleva al competir y ganar los juegos. Es importante resaltar que este es un espacio de confort para la protagonista, es un lugar en el que se la ve dominando la situación, dejándose llevar, incluso fluyendo, a diferencia de los momentos en los que

se encuentra en el Capitolio, en donde todo su exterior cambia: comienza a utilizar prendas de diseño con telas caras, peinados más sofisticados y dedicados, un maquillaje cargado para resaltar, e incluso los espacios en los que se mueve pasan a ser amplios, llamativos, de materiales caros, coloridos, con banquetes nunca antes vistos por ella. Sin embargo, la postura que lleva demuestra reflexión y dolor, pero una gran fortaleza interna con una gran dificultad para exteriorizar. Se nota que se encuentra en un lugar ajeno, que no le pertenece y que tampoco le atrae.

En cuanto a la iluminación, en el Distrito 12 predomina una colorimetría fría y pálida, lavada, lo que transmite una sensación de desgaste como los elementos y las personas que lo habitan, retornándonos al pasado. Mientras, en el Capitolio los colores son llamativos y metálicos, un ambiente futurista y estrafalario. A pesar de ello, Katniss se ve influenciada por luces duras que marcan áreas de iluminación y áreas de sombra sobre el mismo rostro, en casos producida por luz natural y en otros por luz artificial, lo que añade mayor dramatismo y profundidad al personaje.



## Unidad de análisis 2: Antagonista "Presidente Snow"

### Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado

2.1.1 b



Snow utiliza un traje de 3 piezas que consiste en un saco hasta la rodilla en una tela que aparenta ser de seda (por la influencia de la luz en el color) en un tono claret con un detalle negro en la solapa y botones forrados, debajo, un chaleco a juego del mismo color con los mismos botones y solapas internas más claras con bordes reforzados en negro. Debajo de esto viste una camisa blanca de cuello ópera con doble puño, gemelos blancos y unos guantes grises con costuras en el dorso. En donde debería estar el bolsillo del saco se encuentra un pequeño elemento que aparenta ser un mini florero en el que coloca una rosa blanca. No utiliza maquillaje, pero lleva las cejas peinadas hacia arriba, una barba crecida relativamente cuidada y el cabello en un peinado hacia atrás con un leve ondulamiento en las puntas hacia arriba, todo en color blanco canoso.

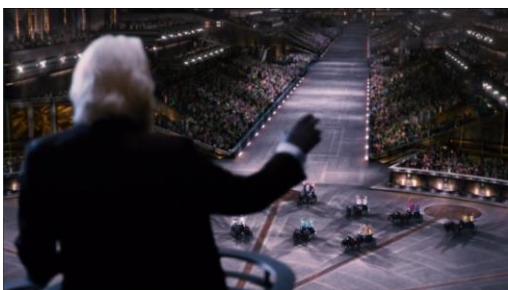
2.1.2 b



Lleva una especie de saco-bata de seda fina en un diseño abstracto en negro y violeta con un pañuelo negro en el bolsillo. Debajo del saco, lleva un traje negro compuesto por un pantalón, un chaleco con solapa y una camisa cuello Mao desabrochado y doble manga con gemelos. Completa el conjunto con mocasines negros de vestir de punta cuadrada con hebilla. El pelo lo tiene igual, un poco más despeinado.

### Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (Vivienda y lugar de trabajo)

2.2.1 b



En esta imagen vemos el desfile de los tributos en el Capitolio, en el cual el presidente Snow está dando un breve discurso. Este espacio es una gran pasarela con público a los costados. Se trata de un espacio realmente grande y extravagante, similar a un teatro con plateas y muchas luces a lo largo del camino y de la tribuna. A su vez, se trata de un espacio de gran altura, ya que Snow se encuentra en un palco saludando, y desde su perspectiva la gente se ve lejana y pequeña.

2.2.2 b



Snow se encuentra en su jardín privado que consiste en un gran rosedal del que obtiene las rosas que utiliza en sus trajes.

Cuenta con caminos de piedras, plantas excelentemente cuidadas y de varios colores (blanco, rojo, rosa), y un gran banco de piedra con detalles arquitectónicos de estilo renacentista florentino.

### Variable 3: Iluminación

2.3.1 b



Una luz principal fuerte de fuente artificial proveniente del lado derecho y una luz de relleno suave que genera una iluminación dura con diferencia de puntos de luz. Esta iluminación da una sensación de suspenso y misterio en el personaje.

2.3.2 b



Nuevamente se produce una iluminación dura con una fuente de luz natural del lado izquierdo que genera brillos sobre su nariz.

### Variable 4: Movimiento de las figuras

2.4.1 b



Snow es el presidente de Panem y se encuentra sentado en su silla junto a sus consejeros con una postura diferenciada, sus manos ubicadas sobre los apoyabrazos, una espalda recta apoyada en su totalidad sobre el respaldo, al igual que su cabeza, lo que posiciona su mentón hacia arriba. Mira a lo lejos con una expresión seria, de poder e incluso con un dejo de aburrimiento.

2.4.2 b



Snow mantiene su frente en alto, con el puño sobre los labios, una mirada analítica y de alerta.

Snow desde su vestuario formal con trajes acompañados de una rosa en el bolsillo, o su bata en sus momentos de relajación, ambas en tonos oscuros claret, morados y violetas de telas caras y brillantes, junto con su postura, impone poder desde la inteligencia y la observación. Mantiene un perfil sobrio y profesional, incluso su iluminación dura lo mantiene poderoso, intrigante, misterioso y hasta peligroso. Se mueve con cautela y con ingenio, midiendo a las personas, sus actos y las consecuencias de los mismos.

Los espacios en los que se mueven los personajes son majestuosos e imperiosos, con él como una figura dominante de autoridad, con mucha presencia, llamativa y de mirada desafiante.

Es un personaje que pertenece a la alta sociedad y vive con sus lujos, pero que no se pierde en ellos.



Unidad de análisis 3: Grupo social dominante “Capitolio”

**Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado**

3.1.1 b



Effie abarca todos los detalles de un típico miembro del Capitolio. Utiliza un traje con pollera en un color ciruela y una tela que aparenta dupion de seda, el saco tiene unas mangas globo. A su vez cuenta con un tocado en el cuello que simula unas flores de tonos rosas, y otro tocado de una gran flor del color del vestido que acompaña con unos guantes negros.

Por su parte, el peinado se trata de una peluca blanca inflada con rizos que emulan el peinado pouf del rococó. El maquillaje parte de una base totalmente blanca con unas pestañas postizas rosas y un labial brillante de un color similar al del traje.

Todo el look se inspira en María Antonieta.

3.1.2 b



Los miembros del capitolio utilizan una amplia variedad de colores llamativos: celeste, naranja, fucsia, lila, azul y negro como contraste. Todos los trajes dan la sensación de ser costosos, extravagantes y elegantes a la vez. A pesar de su leve acercamiento al disfraz, mezcla elegancia y humor con moda y tecnología.

Se trata de un diseño vanguardista que no cae en el futurismo, sino que mezcla modas de épocas pasadas y las reversiona con detalles futuristas.

Estos trajes están acompañados de peinados excéntricos, divertidos y experimentales, con tocados llamativos y decorativos, con una enorme variedad de colores. A su vez, el maquillaje es excesivo hasta en los hombres, muchos delineados, labiales fuertes y pestañas postizas con diseños y colores.



**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo)**

3.2.1 b



En esta imagen aérea se puede ver el Capitolio. Su diseño como ciudad fusiona estilos clásicos, como la cúpula que se ve al fondo, y futuristas. Es una ciudad sofisticada y armoniosa con tonos grises. A ambos lados de la calle principal cuelgan las banderas de Panem de color bordo con un águila. Al fondo pueden verse las Montañas Rocosas.

<p>3.2.2 b</p> 	<p>El living de un edificio del Capitolio consiste en una plataforma elevada en la que se encuentra una larga mesa de vidrio, decorada con copas y platos. Alrededor de la misma, se encuentran 8 sillas color verde manzana y negro, con un diseño curvo y futurista. Por encima cuelga una lámpara igual de grande que la mesa, conformada por varias lámparas redondas de distintos tamaños. Mucha extravagancia con elementos costosos de lujo.</p>
<p>3.2.3 b</p> 	<p>Esta imagen presenta la central de control de la arena de los juegos del hambre ubicada en el Capitolio. Este espacio está conformado por un holograma central circular, alrededor del cual se ubican cuatro hileras curvas (dos a cada lado con pasillos que las dividen) en donde se encuentran los operadores, todos vestidos de blanco con un vestuario similar al de los enfermeros. El espacio tiene un diseño de laboratorio futurista en tonos azules y blancos.</p>

<p><b>Variable 3: Iluminación</b></p>	
<p>3.3.1 b</p> 	<p>La iluminación se conforma por numerosas fuentes diegéticas suspendidas por todo el espacio con un diseño teatral. Luces a los costados de la pasarela, luces apuntadas hacia la pared y hacia arriba en la entrada principal, una tribuna que se encuentra menos iluminada, lo que concentra la iluminación en la pasarela que es lo que los reúne allí.</p>
<p>3.3.2 b</p> 	<p>En este caso la iluminación tiene un detalle televisivo, con focos de luz potente suspendidos sobre los personajes que se encuentran ubicados sobre un escenario en una entrevista. La iluminación proviene de arriba como se refleja en el pelo de los personajes, y que se nota en la sombra que genera la falda del vestido sobre las piernas de Katniss. Además, hay una pantalla ubicada detrás de los personajes que muestra un diseño de marcos en tonos rosa y rojo.</p>

**Variable 4: Movimiento de las figuras**

3.4.1 b



Seneca Crane (vigilante jefe de los juegos) junto a otros jueces, todos miembros del Capitolio. Se encuentran sentados con una postura recta apoyados sobre el respaldo de sus asientos, con la cabeza en alto y una mirada de cierto desaire. Excepto Seneca que se encuentra más observador y pensativo con las piernas cruzadas y una mano sobre su sien, aunque su postura intenta transmitir confianza y determinismo.

3.4.2 b



Miembros del Capitolio en la tribuna del desfile que alientan a los tributos, todos con actitudes exageradas, excesivas, efusivas, gritando y alentando con fervor y entusiasmo. Se los muestra dramáticos e ilusos.

El Capitolio se trata de aquel lugar en el que viven las personas adineradas y privilegiadas de la sociedad, es el estrato más alto del país. Utilizan vestuarios, maquillaje y peinados extraños y costosos, no temen al uso y abuso del color y visten todo tipo de telas. Además, los espacios en los que se desarrollan tienen una influencia tecnológica y futurista sin caer dentro de las típicas caracterizaciones.

Tanto la iluminación como la personificación y la expresión de este grupo son dramáticos y televisivos-teatrales. La gente se mueve en el espacio como si vivieran en una realidad paralela, ostentosa y pomposa, con colores y lujos; su mirada aparenta superioridad y entretenimiento burlesco.

Unidad de análisis 4: Grupo social dominado "Distrito 12"

**Variable 1: Vestuario – Accesorios – Maquillaje – Peinado**

4.1.1 b



La ropa cotidiana de una mujer en su hogar con un vestido fino floreado debajo de un delantal de lavandería con un rodete bajo despeinado. Delante de ella un niño abrochándose una camisa de algodón, gastada y fina, pero en condiciones, preparando un conjunto formal con un pelo recortado y prolijo.

4.1.1 b



Diseño que remonta a los años 30 en EE. UU. durante la crisis económica del país. Los tonos del vestuario son grisáceos, colores desteñidos, gastados, sosos. Estilo *workwear*. Niños vestidos formalmente con sus mejores prendas que son de telas baratas y gastadas, en una moda que retorna al pasado. Los peinados intentan acompañar la formalidad dentro de sus recursos (trenzas o pelos recogidos en las niñas, y pelo prolijo y recortado en los niños). En el *frame* se pueden ver figuras que resaltan en un blanco pulcro con trajes y cascos, esos son Agentes de la paz, es decir, la policía militar.



**Variable 2: Escenografía – Ambientación – Utilería (vivienda y lugar de trabajo)**

4.2.1 b





Lugar con viviendas rústicas elevadas, simples y pequeñas de madera, distribuidas en un espacio rural en el que no hay calles delimitadas, el suelo es irregular, una zona boscosa con árboles distribuidos por todo el espacio. Del lado derecho se extiende una cadena de postes de telégrafo de madera antiguos.



<p>4.2.2 b</p> 	<p>Límite del Distrito 12 marcado con vallas electrificadas en un espacio natural, abierto, con montañas a lo lejos.</p>
<p>4.2.3 b</p> 	<p>El Quemador es el mercado del Distrito 12, en el que se realizan trueques. Se asemeja a una feria en un gran galpón abandonado. El espacio retorna al pasado, todos los elementos a la vista son antiguos y están gastados. Los puestos son precarios, incluso del lado superior izquierdo el techo consiste en pedazos de toldo.</p>

**Variable 3: Iluminación**

<p>4.3.1 b</p> 	<p>La iluminación es clara y simula un día nublado, y gris. Es una imagen que oscila en una paleta desaturada de grises, azules y marrones. Es una luz suave que no genera sombras marcadas. Hay una pequeña zona con una diferencia lumínica, la cubierta de una rueda que se encuentra justo detrás del manubrio de la bicicleta pareciera recibir la luz del sol en su lado izquierdo, indicando la posición de la fuente en el lado superior izquierdo.</p>
<p>4.3.2 b</p> 	<p>La iluminación demuestra un día nublado en un interior con poca iluminación, solo una pequeña lámpara en el tercio medio del lado izquierdo. Otro punto lumínico llamativo se da en la línea del tercio inferior izquierdo, donde se pueden observar dos puntas de elementos de hierro sometidas a altas temperaturas, lo cual genera una iluminación similar a la del fuego. La imagen se encuentra en tonos grisáceos y algo desaturados. En este caso la luz es un poco más dura, y genera sombras marcadas en las espaldas de los personajes o en la pared del lado derecho.</p>

**Variable 4: Movimiento de las figuras**

4.4.1 b



La mujer del fotograma se encuentra sentada con sus piernas cruzadas en los tobillos, sus manos sobre el regazo y una mirada perdida en un horizonte. Su mirada es melancólica, expresa cansancio y cierto abatimiento y soledad.

4.4.2 b



Esta mujer se encuentra mirando por la ventana de su casa que aparentemente no está en buen estado. Coloca una mano sobre su rostro y frunce el ceño.

Su expresión denota desánimo, como si algo se hubiese apagado, su mirada está vacía, desesperanzada.

Las imágenes del Distrito 12 dan una sensación de tristeza, un sentimiento de posguerra junto con la crisis que lo acompaña. Personas sufridas y abatidas. Sus prendas son antiguas, se encuentran gastadas, los colores son apagados y grisáceos, todos los espacios son de madera vieja, construcciones que dan a entender que sus vidas se frenaron en los Estados Unidos de los años 30.

Tanto la iluminación como la colorimetría acompañadas con el vestuario, el peinado, las viviendas y las expresiones de los personajes nos remontan a una sociedad castigada, abandonada, recluida, que simplemente sobrevive.

Estos fragmentos tienen una desaturación y una paleta de colores acotada que se encuentra con los marrones, los azules y el gris por sobre todo.

Asimismo, se encuentran las rejas en un espacio abierto, el bosque, que marcan una delimitación creada por el hombre en un espacio natural. Este bosque se mantiene en los tonos y colores del resto, pero agrega el verde a su paleta.

## Conclusión

Luego del trabajo de análisis comenzaremos a respondernos los objetivos específicos planteados al principio. Recordemos que el primero de estos se trataba de identificar los elementos de vestuario y maquillaje de los personajes de las distopías de *Los juegos del hambre* y *Divergente* que se utilizan para diferenciar a las clases sociales analizando la contraposición de los personajes que ostentan poder y los que obedecen. En ambos *films* contamos con dos heroínas femeninas cuyo origen se encuentra en lo que en esta investigación consideramos los “grupos dominados”. Esto las posiciona en realidades que aparentan encontrarse suspendidas en el tiempo, ya que ambas visten prendas que son propias de una película de época y no así de un *film* futurista.

Bordwell (1995) sostiene que el vestuario es un resumen de la historia de los personajes, y en el caso de estas heroínas, según Propp (1977), podemos comprender las carencias que transcurrieron a lo largo de su crianza. En principio, el análisis de sus ropas muestra una simpleza casi deprimente, Katniss (quien pertenece al Distrito 12, el más pobre de Panem) usa prendas gastadas con importantes roturas como si fueran usadas, y Tris (quien pertenece a la facción de Abnegación) cuenta con un ropero que se limita a prendas que parecen no haber sido diseñadas a medida para su cuerpo, que cumplen la función de uniforme, lo que según Lurie (2013) simboliza la renuncia al individualismo (como lo exige la facción a la que pertenece), y que Foucault (2015) señala como aquello que permite reconocer a los sometidos. Las prendas que utilizan ambos personajes consisten en telas básicas, desgastadas, aparentan ser baratas y tienen cortes simples, no invitan a usarlas y poco demuestran el supuesto avance prometedor del futuro organizado que presentan ambos sistemas.

A su vez, Kowzan (1997) resalta los accesorios como aquellos elementos que desempeñan un rol especial, que pasan a expresar algo de quien lo porta, cosa que en *Los juegos del hambre* se observa fácilmente. La heroína utiliza el arco y flecha como elemento de supervivencia que a lo largo de la historia se asocia directamente a ella como si se tratase de una extensión suya (no existe Katniss sin su arma), y por otro lado un pin de un sinsajo posado sobre una flecha, elemento que porta como insignia desde que lo obtiene al comienzo del *film* y que luego se convierte en el símbolo de la rebelión (debido a la historia de estas aves que resultaron de un experimento fallido del Capitolio). Lo más cercano a esto en *Divergente* se produce con las pistolas, debido a que, en el caso de Tris, estas simbolizan el cambio del personaje, marcando un ‘antes’ con una Beatrice a la que ni siquiera le resulta cercano el uso de un arma, y un ‘después’ con una Tris guerrera que salva a su facción de origen disparando incluso a su mejor amigo para lograrlo.

Al mismo tiempo, el maquillaje complementa este desarrollo. Ambas protagonistas carecen completamente del mismo, excepto cuando Katniss se encuentra en el Capitolio y es sometida a un ritmo y estilo de vida totalmente opuesto al suyo. En el caso de Tris, el maquillaje es utilizado exclusivamente para efectos especiales como menciona Bordwell (1995), a fin de simular moretones o sangrados. De todas formas, en los dos casos este elemento es utilizado en la segunda etapa de los personajes, en sus inicios se limita a fines técnicos. Lo mismo sucede con el peinado, las heroínas (Propp, 1977) utilizan recogidos prácticos, no con fines estéticos (salvando la excepción de Katniss en el Capitolio, una vez más), Tris utiliza un rodete bajo en *Abnegación* y una coleta baja en *Osadía*, mientras que Katniss utiliza su típica trenza que se convierte en un símbolo característico.

Por otro lado, todos los elementos utilizados cuentan con una característica clave a la hora de ser analizados: el color. Su influencia es fácil de reconocer en *Divergente*, ya que cada facción se identifica con uno, mientras que en *Los juegos del hambre* permite resaltar las diferencias sociales no solo a través de la paleta, sino a través de la saturación de los colores. En ambos casos estos también juegan un papel casi protagónico como resalta Nicola Squicciarino (2012), que permite completar la construcción de la brecha social gracias a la psicología de los colores según las circunstancias en las que se encuentran utilizados, pensamiento que sostiene Eva Heller (2004).

- Katniss reúne los colores desaturados que oscilan entre los marrones (color asociado a la inmundicia, el color de los pobres, los siervos y lo anticuado), los celestes (en telas baratas representa las clases bajas) y los grisáceos del Distrito 12 (lo anticuado, la soledad, lo pasado).
- Tris inicialmente utiliza el gris, el color de abnegación, que en este caso simboliza la falta de carácter y fuerza, la reflexión y la modestia.

En contraste, los agresores (término acuñado por Propp, 1977) que pertenecen a los grupos dominantes utilizan prendas, aunque simples, imponentes. Las telas transmiten calidad y calce indudablemente identificable como costosas, además de que se demuestra el esmero dedicado a la imagen y a la prolijidad. Ambos personajes, Jeanine y Snow, son impolutos y bellos, generan una satisfacción visual que emanan superioridad económica e intelectual. Podría considerarse que Jeanine, al igual que Tris, debido al sistema por el que se rigen, viste también un uniforme ya que siempre la vemos con variaciones de su mismo traje de falda y saco largo; pero a su vez, Foucault (2015) reconoce que el uniforme hace distinguibles fácilmente a las figuras de poder. Sin embargo, su vestimenta es imponente y está acompañada por tacones altos, algo que no se observa en otro personaje, y lo que genera una diferenciación del concepto de uniformidad.



Por su parte, el presidente Snow no siempre se encuentra en su traje entallado de tres piezas con su rosa blanca en el bolsillo del saco. En otra oportunidad podemos verlo con una bata en un momento de relajación, y de todas formas permanece el concepto de estatus y poder. A esto se refiere Kowzan (1997) cuando describe que el vestuario expresa un vehículo de signos tan artificiales que permite fácilmente distinguir la clase social y la jerarquía de un personaje a través de sus prendas. Y en cuanto a los accesorios ya mencionados por dicho autor, Snow cuenta con una rosa blanca mencionada anteriormente que da mayor profundidad al personaje, ya que vemos al presidente en un rosal durante su tiempo libre. No obstante, este recurso no se ve explotado en Jeanine en *Divergente*.

Sorpresivamente ellos tampoco abusan del maquillaje. Por un lado, el Presidente Snow, a pesar de formar parte del Capitolio, no pone en práctica sus modas cosméticas, desarrollando un personaje más intelectual que no se deja seducir por este aspecto. Incluso el peinado lo utiliza para acentuar este concepto, ya que, si bien todo su cabello y barba son de un blanco cegador, este se justifica por las canas que denotan sabiduría. Por el otro, Jeanine utiliza ambos elementos para reforzar el concepto de pulcritud, donde el maquillaje que utiliza es sobrio y simplemente perfecciona su naturaleza, y su cabello rubio igual de pálido que su rostro va a juego con el maquillaje y siempre se mantiene impoluto demostrando la personalidad y el rol jerárquico que ocupa. En ambos casos se cumple lo que sostiene Squicciarino (2012) de que se trata de cuidados que demandan gran cantidad de tiempo, dinero y energía, lujo que no pueden darse nuestras protagonistas.

En cuanto al análisis de los colores que portan estos personajes, y guiándonos por el texto de Eva Heller (2004), podemos concluir lo siguiente:

- El presidente Snow como figura de autoridad utiliza el violeta (artificial y frívolo, el egocentrismo y la vanidad), con el negro (poder, política, elegancia, el color de los pecados) y el detalle de su rosa y cabello blancos en concordancia con su nombre ('Snow' es 'nieve' en inglés), lo cual genera gran contradicción con su personaje, puesto que simbolizan la pureza, pero en una vestimenta formal representa estatus y superioridad.
- Jeanine, al igual que todo Erudición, se representa con el color azul que en este caso simboliza la frialdad de las cualidades intelectuales, que en telas caras es símbolo de la alta sociedad. Además, su conjunto azul tiende a los tonos oscuros a juego con zapatos negros (color que se relaciona al poder, la autoridad, lo malo), mientras que toda la facción, a diferencia de ella, combina sus prendas azules con el blanco, combinación de inteligencia y ciencia.

Es así como estas descripciones estéticas generan patrones que se reflejan en los grupos a los que pertenecen los personajes analizados. Squicciarino (2012) explica el interés por la aceptación social, lo que justifica que aquellos que pueden hacerlo dediquen su tiempo y recursos a superarse día a día resaltando su estética frente a otros, como sucede con los dominantes (Bourdieu, 2000). En ambos casos, este grupo demuestra su dedicación al ornamento, el Capitolio lo hace con una superior diferencia que lleva a un extremo el concepto futurista con sus detalles extravagantes, lo que agranda la brecha diferencial de estatus con el Distrito 12 al utilizar prendas de diseño y modernidad en colores mucho más saturados y variados como el rosa (color escandaloso), el dorado (símbolo de dinero), rojo (dinamismo, agresividad) y mucho negro para equilibrar tanta saturación. En *Divergente*, dicha diferenciación entre Erudición y Abnegación es más discreta, en donde la distinción es más detallista basándose principalmente en los colores asignados, las telas y el calce de las prendas.

A su vez, a pesar de que todo elemento estilístico permite una demarcación inicial de sectores sociales, Bordwell (1995) añade el movimiento y las posturas de los personajes como piezas clave que unifican el resto de los elementos, convirtiéndose en otro objetivo para analizar al preguntarnos si estos pueden definitivamente diferenciarse según el lugar que ocupan los personajes en la sociedad. Para esto debemos retomar a Propp (1977), quien, dentro de su clasificación de personajes (entre ellos, los héroes y los agresores) reconoce características específicas a partir de su rol en el grupo. En el caso de las heroínas notamos posturas de sumisión. Tris es reprendida cuando intenta demostrar algo de fuerza o determinación; por lo que su postura “esperada” es encorvada, con la cabeza gacha y una mirada que intenta ser determinada pero que pasa desapercibida. Mientras que con Katniss tratamos otro tipo de heroína, una que tiene en claro su lugar en el sistema injusto que rige Panem. A pesar de que tiene un carácter marcado, prefiere evadir la mirada de los otros y pasar desapercibida, no resaltar ni diferenciarse reprimiendo sus pensamientos y sentimientos. Aquel lugar en el que se mueve con verdadera seguridad y confianza es el bosque, pero en sociedad intenta ocultarlo. Y, en el caso de los agresores, la diferencia es notoria, aquellos agentes dominantes en el orden jerárquico (Bourdieu, 2000) desprenden autoridad y poder desde sus posturas. Jeanine siempre lleva un porte imponente a partir de su mentón en alto, rasgo que también se identifica en Snow, hombros hacia atrás, espalda recta un poco rígida, y movimientos seguros y firmes acompañados de una mirada determinada y sostenida. Al mismo tiempo, Snow comparte estas características un poco menos marcadas debido a la edad, pero que al mismo tiempo le agregan trayectoria y experiencia. Ambos mantienen una mirada analítica y expresiones finas y serias. La diferencia entre estos personajes es que mientras Jeanine tiene una expresión un tanto altanera e incluso con un atisbo de diversión, la expresión de Snow aparenta ser más sabia e incluso algo aburrida.

De todas formas, es importante recordar que toda historia y todo personaje se desarrolla sobre un espacio cuyas características también influyen en la construcción de estos. Es decir que la escenografía y la utilería no deben dejarse atrás debido a que Bordwell (1995) las incluye como elementos de la puesta en escena, lo que las convierte en razón de análisis. En ambos casos, las historias se desarrollan en un futuro post-guerra en el que crearon un sistema “nuevo” que mantiene un orden; sin embargo, ambos generaron diferencias sociales que condicionan los estilos de vida de sus miembros, lo cual resulta en lo que Bourdieu (2000) llama violencia simbólica a través de la “anatomía política” que significa la disciplina para Foucault (2015).

Podemos encontrar muchas grandes similitudes que se reflejan en la idea del concepto y diseño escenográfico de ambos *films* en concordancia con los principios de disciplina desarrollados por Foucault en *Vigilar y castigar* (2015). El autor explica que esta “mecánica de poder” se desarrolla en primer lugar en la clausura, un lugar cerrado que se maneja bajo la disciplina, y en ambos *films* podemos reconocer la literalidad de este concepto, ya que los espacios en los que se desarrolla la historia se encuentran limitados por vallas electrificadas que intentan impedir que sus miembros huyan o que externos ingresen. En segundo lugar, menciona la división de zonas que analizaremos junto con el tercer punto de emplazamientos funcionales, ya que están ligadas. Ambas historias cuentan con una variación del “sistema de castas” que divide a los grupos en sectores (en *Divergente* llamados “facciones” y en *Los juegos del hambre* llamados “distritos”) asignados a trabajos específicos y ubicados en espacios específicos para su realización por el simple hecho de nacer dentro de esa sección, lo que permite un mejor control sobre ellos. Por último, Foucault (2015) nombra los elementos intercambiables, lo que indica que en todas las clases hay lugares asignados, algo que ya mencionamos, pero incluye la explicación de que dicho lugar puede cambiar y solo lo hará por orden del inspector. En el caso de *Divergente*, los jóvenes pueden optar por cambiar su facción una sola vez en la vida porque el sistema así lo dicta; mientras que, en *Los juegos del hambre*, si bien no pueden cambiar de distrito, quienes se declaran vencedores de los juegos pasan a formar parte de una burguesía dentro del distrito al que pertenecen, recibiendo una vivienda en un lugar privilegiado y lujoso llamado “la aldea de los vencedores”. Foucault (2015) también expone sobre una idea tomada de Bentham, **la teoría del Panóptico**, la cual puede aplicarse a ambas historias, mucho más claramente en *Los juegos del hambre*, explicando la relación de poder en la que los ciudadanos de ambos *films* se comportan bajo las normas que les fueron dictadas incluso sin nadie presente para recordárselas. Se les enseñó que no deben atravesar las “vallas electrificadas” cuando incluso en *Los juegos del hambre* es claro que no lo deben hacer, y sin embargo pocos se arriesgan. La idea de que pueden estar siendo observados para ser castigados y sufrir las consecuencias (que aparentemente se reducen a la muerte) en el caso de ir en contra de lo dictado, hace que Katniss intente evitar un levantamiento y que Tris esconda el secreto de su

divergencia, siendo estas incluso los personajes rebeldes de sociedades enteras que ni siquiera se cuestionan romper las reglas.

Todo este sistema que desarrolla el autor en su texto y que se cumple en los *films*, se refleja en la escenografía y la utilería de los mismos. Si bien ambas piezas se centran en los grupos seleccionados, presenta la división física del sistema y las características de algunas de sus partes. *Divergente* incluso comienza narrando el renacimiento de la ciudad de Chicago como aquella única ciudad que sobrevivió a la guerra, desarrollándose en un espacio donde la tecnología no se ve reflejada en la estructura arquitectónica, por el contrario, toda la ciudad se desplaza en las edificaciones que sobrevivieron a tal crisis bélica encontrándonos con espacios destrozados y algunos otros restaurados sobre los cimientos. Principalmente Abnegación, lugar al que pertenece Tris, transcurre sobre una gran manzana que reúne bloques iguales de cemento distribuidos a una misma distancia unos de otros, carentes totalmente de estilo, como si se tratase de una villa estatal. Estas características continúan carentes en sus interiores, los cuales se encuentran vagamente ambientados con elementos esenciales y nada ostentosos. Algo similar ocurre en el Distrito 12 de *Los juegos del hambre*, lugar al que pertenece Katniss, aunque más extremo. Este espacio realmente nos remonta a una película de la Crisis del '29 en Estados Unidos, las casas de madera vieja se elevan en espacios vacíos del bosque en calles de tierra, por dentro la ambientación es triste, pobre, da una sensación de abandono y carencia. Ambos lugares, aunque en distinto grado, crean espacios que retornan a épocas pasadas más que situarnos en un futuro, además de que las dos se encuentran dominadas por el color gris o los colores desaturados.

En contraposición encontramos las áreas con mayor capacidad económica que pueden identificarse con posibles escenarios futuristas (aunque en ambos *films* los avances se notan mayormente en los elementos). En *Divergente* la facción de Erudición, de donde proviene Jeanine, se encuentra construida con elementos más costosos y de diseño arquitectónico, además de que los espacios están equipados y fabrican tecnología avanzada. Lo mismo sucede en *Los juegos del hambre*, si bien se ve cierta inspiración en majestuosas construcciones pasadas, el Capitolio, lugar al que pertenece el presidente Snow, cuenta con espacios imponentes, tecnologías futuristas (sobre todo la sala de control de la Arena), muebles de diseño lujosos, incluso grandes banquetes nunca antes vistos por los miembros del Distrito 12. En este caso, nuevamente los colores que se manejan son más saturados y llamativos. En las dos películas los espacios de encuentro de heroína-agresor son dominados por los agresores. Katniss se encuentra con Snow en el Capitolio, mientras que Tris se encuentra con Jeanine en la ceremonia de elección (la cual dirige ella), la sede de Erudición y la sede de Osadía (facción que trabaja para ella).

De esta forma llegamos al último objetivo específico que busca reconocer el uso de la iluminación como aquel que enriquece la puesta en escena a la hora de narrar, y que, siguiendo con el desarrollo previo de Bordwell (1995), implica el drama y la aventura de la luz, la cual comienza a complementar todas estas ideas desde un lado más artístico; no significa que las anteriores no lo hayan sido, simplemente tuvieron un gran papel en la presentación de las sociedades mientras que la iluminación trabaja sobre esos espacios ya creados. A su vez, Bordwell habla de las sombras y de cómo la luz puede manipularse para crear suspenso, cosa que se desarrolla en *Los juegos del hambre* cada vez que nos acercamos a Katniss o al presidente Snow, ya que estos están influenciados por luces duras que generan sombras marcadas en sus rostros y añaden mayor dramatismo y engrandecen la tensión interna de ambos personajes. En el caso de Tris, el juego lumínico se ve en los colores de las luces: cuando Tris enfrenta momentos críticos se puede observar como el color rojo/naranja tiñe la iluminación del espacio. Pero a su vez el código lumínico se potencia cuando ella ingresa a Osadía, un espacio en el que se contrastan las luces de color azul y rojo/naranja, que corresponden a las facciones de Erudición y Osadía respectivamente, marcando una diferenciación visual de dos facciones que se unen para la rebelión. Finalmente, Tris se ve afectada por la iluminación natural de un atardecer en momentos de protección dados por su madre o por Tobias. Por otro lado, Jeanine cuenta con una iluminación pareja y constantemente blanca, generando cierta diferencia climática donde Tris posee iluminación de tonos cálidos contra Jeanine en tonos fríos, y encuentros en los que predomina la iluminación de esta última, dominando incluso en espacios compartidos.

Esto está claro puesto que, si volvemos sobre la facción de Abnegación, al tratarse de un espacio simple y desligado de todo lujo egoísta, la iluminación acompaña el ideal ofreciendo una luz natural durante el día, y luces cálidas que dan la sensación de ser simples velas durante la noche. El Distrito 12 va por un camino similar: se desarrolla en un espacio mimetizado con la naturaleza que es iluminado por la luz del sol y pequeños e insignificantes (imperceptibles de no realizarse un análisis) focos de luz en los interiores. No obstante, este último tiene un refuerzo estético que aplanan la imagen a través de la desaturación del color, haciendo que toda fuente de luz pase desapercibida priorizando el concepto estético.

En el caso de los espacios dominados por los agresores, Erudición siempre se encuentra excesivamente iluminado, con mucha fuente de luz natural atravesando grandes ventanas de cristal y en varias oportunidades reforzadas por fuentes de luz blanca (a veces sobrepuesta). El capitolio, por su parte, cuenta con una iluminación artificial que simula un set televisivo o un espacio teatral dramático y plástico.

En resumen, todos los elementos que componen a la puesta en escena según Bordwell (1995) se complementan presentando a estos dos grupos que diferenciamos. Los grupos dominantes que cuentan con mayores recursos pueden destinarlos a su apariencia sosteniendo un *statu quo* que aleja aún más a los grupos dominados y que afirma lo que Bourdieu (2000) llama *habitus*, aquellos esquemas mentales que condicionan las acciones y los movimientos de los individuos a partir del campo al que pertenecen, ya que incluso las posturas y los movimientos de los miembros de cada grupo delatan su pertenencia.

La construcción de ambos 'mundos' se refleja en todos los aspectos estéticos de sus vidas. Los grupos dominantes se ven rodeados de colores más llamativos y que resaltan sobre los de los dominados, cuyos colores son apagados, desaturados, o simplemente 'aburridos'. Además de que los tipos de materiales utilizados, ya sea en su ropa o en su arquitectura, tienen calidades completamente diferentes y totalmente reconocibles. El tiempo de maquillaje, peinado y diseño de unos se enfrenta claramente a la carencia absoluta de los otros generando una brecha muy marcada.

Continuando esta idea, Bourdieu (2000) sostiene que es imposible evitar un sistema jerárquico dentro de los campos de actividad con agentes dominantes, a la vez que la "mecánica del poder" definida por Foucault (2015) se produce a través del poder disciplinador, y esto se puede reconocer en ambos *films*, ya que cuentan con una rápida lectura de este sistema a través de los cuatro principios de la disciplina que estudia Foucault (2015) anteriormente desarrollados: *Los juegos del hambre* distribuye a sus habitantes en 'distritos' numerados que se dedican a una actividad específica en un espacio específico separándolos entre ellos, en donde el Capitolio cuenta con el poder estatal; mientras que en *Divergente* pasa lo mismo a través de 'facciones' (sin olvidar que a su vez ambos se encuentran encerrados detrás de una valla electrificada) y, si bien se supone que todas las facciones son iguales, Erudición cuenta con la tecnología de la ciudad y con el apoyo de las fuerzas armadas y el control de los medios de comunicación con el fin de ocupar el Estado. En los dos casos esta división se produce a partir del lugar de nacimiento, lo que Bourdieu (2000) llama "posición inicial", que a su vez genera el "*habitus*" (esquemas mentales que condicionan su accionar y sus objetivos) y continua a través de la "violencia simbólica" que es la aceptación silenciosa de las categorías construidas. En las dos historias los agentes se ven obligados a responder al sistema en diferentes acontecimientos: en *Los juegos del hambre* se obliga a los niños a participar de una competencia de muerte que el grupo dominante disfruta en forma de *show* hace años, y en *Divergente* se los somete a tomar una decisión a temprana edad que condicionará sus vidas para siempre y que, en el caso de ser diferentes, es decir 'divergentes', serán ejecutados.

Pero retomando los conceptos de dominantes y dominados, ambas heroínas pertenecen a los que en este análisis denominamos 'grupo dominado', provenientes de los sectores con menor cantidad de beneficios y acceso a recursos. Katniss corresponde al Distrito 12, el más pobre de Panem, y Tris pertenece a Abnegación, la facción del altruismo que abandona todo aspecto individualista y lujoso y entrega su vida para servir a los otros sin recibir nada a cambio. Sin embargo, ambas tienen un rol diferencial dentro de su grupo de pertenencia. Katniss es una cazadora excelente que arriesga su vida todos los días adentrándose en el bosque para conseguir comida que luego intercambia en el mercado, por lo que es reconocida por todo el Distrito 12, motivo por el cual, al ir a los juegos, sus compatriotas creen que al fin tendrán un vencedor después de tantos años. Luego está Tris, quien siempre sobresalió en su facción, podemos ver que sufre reprimendas constantemente por no comportarse como se supone que lo haga un abnegado, se cambia a una facción totalmente opuesta en la ceremonia de elección sorprendiendo a todos e incluso generando burlas, además, el espectador conoce el secreto de que es divergente.

En el caso de los agresores, podemos afirmar que pertenecen al grupo dominante. En *Los juegos del hambre* el poder se centraliza en el Capitolio, más específicamente en el presidente Snow, es decir que en esta película el antagonista es una pieza fundamental del Estado. En cambio, en *Divergente*, el personaje que consideramos dominante es el de Jeanine, quien pertenece al grupo dominante. Sin embargo, el Estado está conformado por miembros de Abnegación, aquella facción que categorizamos como dominada. Visualmente, es decir en la puesta en escena, son el Capitolio y Erudición las que cumplen con las características de dominación, pero solo una de ellas se encuentra al frente del poder estatal. No obstante, Foucault (2015) explica que el poder lo tiene aquel que ve y domina, aquel que construye la verdad, y si bien Erudición no tiene diferencias establecidas por el sistema frente a otras facciones, es aquella que controla la tecnología, la ciencia (crea y administra sueros de simulaciones que permiten controlar a las personas e identificar a los divergentes que atentan contra el sistema, ya que no pueden ser dominados) y los medios (en la película nos muestran que todos comienzan a dudar de un manejo corrupto por parte de Abnegación en el Estado porque Jeanine redacta una noticia falsa), y cuenta con el apoyo de las fuerzas armadas (se alía con Osadía para atacar Abnegación y conseguir el poder del Estado); es decir que indiscutiblemente es quien construye la verdad. Sin embargo, aunque no cuentan con el poder estatal, se encuentran en la búsqueda del mismo. Esto significaría que, aunque no es necesario ser el Estado para ejercer el poder, es este el que legitimaría las decisiones y facilitaría el sistema de dominación.

Estos dos grupos que se enfrentan en cada *film*, reflejan en sus posturas y movimientos la idea de dominio de unos sobre otros. Las posturas de los grupos dominantes, como lo indica su nombre,



generan una sensación de superioridad por sobre los dominados, ya que sus movimientos son más seguros, firmes, calculados y generan una intimidación desde lo intelectual. En el caso de los agresores, se trata de personajes cuya cualidad protagónica es la de ser mentes más fuertes que se expresan a través del lenguaje físico, pero que no significan cuerpos más fuertes. En el caso del resto del grupo dominante se observa un comportamiento en masa, donde estos tienen una posición inicial que los condiciona a disposiciones similares, se comportan como superiores debido a su estatus, sus movimientos denotan arrogancia y cierto narcisismo. Mientras tanto, los grupos dominados también cuentan con condicionamientos, pero del tipo opuesto, su posición inicial se podría denominar 'negativa' (tomando como referencia de condición positiva al grupo dominante), ya que no cuentan con los mismos beneficios que los dominantes, y en sus posturas se refleja humildad, servilismo, disciplina e incluso melancolía y sacrificio en sus gestos, y su postura de cansancio. Básicamente, se confirma que las disposiciones similares establecidas en el espacio social a las que están expuestas los diferentes agentes (teoría que desarrolla Bourdieu [2000]) condicionan su accionar, y que "la disciplina fabrica cuerpos sometidos y ejercitados (...)" (Foucault, 2015, p. 160). A su vez, Squicciarino (2012) resalta que el comportamiento en el espacio y el aspecto externo van ligados, y que para los cuidados del último se necesitarían tiempo-dinero-energía, es decir, que quienes cuenten con estos también sostendrán una postura que busca mantener una imagen en la sociedad, que destinan recursos en busca de aceptación social, este es el caso de los grupos dominantes. Ambos grupos comprueban que los gestos complementan a los demás elementos de la puesta en escena, como desarrolló Bordwell (1995).

El análisis parece confirmar varias partes de la hipótesis sobre la capacidad de identificar una jerarquía o sistema de castas acorde al poder y a la dominación, representado con protagonistas (heroínas [Propp, 1977]) que pertenecen al grupo social dominado, al mismo tiempo que destacan dentro de él, y antagonistas (agresores [Propp, 1977]) pertenecientes al grupo dominante, aquel que a su vez condiciona la postura física y sus movimientos, afirmando que a mayor poder, mayor es el control físico y las posturas son más determinadas y sostenidas, por lo que es muy notoria la diferencia entre ambos tipos de personajes. La puesta en escena permite identificar esta distinción de los grupos fácilmente a través de la composición de los cuatro elementos que desarrolla Bordwell (1995). Al ser trabajados en conjunto el vestuario, maquillaje y peinado, los decorados y escenarios, y la iluminación y los movimientos de las figuras desarrollan un papel esencial en el argumento, ya que aportan información de la narración en todo momento, reforzando conceptos e ideas de la trama.

En los casos de análisis tomados en este trabajo, el objetivo de identificar a los grupos dominantes y dominados simplemente a través de la puesta en escena permitió incluso refutar una hipótesis narrativa que señalaba que el poder en las distopías lo ejerce el Estado. Aunque, a su vez, los casos

señalaron que, si bien ocurre, no necesariamente es una condición, y es dicha puesta en escena la que da indicios de que el verdadero poder se ocultaba en otro grupo que no pertenecía al estatal. No obstante, hemos visto que el Estado podría seguir cumpliendo un rol importante en el conflicto distópico.

De esta manera, a partir del análisis de los *films* *Los juegos del hambre* (2012, Gary Ross) y *Divergente* (2014, Neil Burger), podemos entender que el cine hollywoodense del siglo XXI crea escenarios distópicos que pueden ser comprendidos a través de los conceptos de **poder y dominación** de Foucault (2015) y los conceptos de **violencia simbólica, habitus y agentes dominantes y dominados** desarrollados por Bourdieu (2000), y que los construyen a partir de la composición de los elementos de la puesta en escena que desarrolla Bordwell (1995), que se detiene en las representaciones estéticas que brindan suficiente información para reforzar el concepto de las jerarquías establecidas en los sistemas de cada historia y anticipar elementos del argumento destinados a ser desarrollados a lo largo del *film*, y que definitivamente permiten identificar a los grupos dominantes y a los grupos dominados fácilmente.

Finalizado el análisis del presente trabajo, creo importante resaltar nuevamente que, como en toda narración, los personajes sufren una transformación (observado en *frames* para Tris como el 1.1.2 a, 1.2.4 a, 1.3.4 a, 1.4.3 a, y para Katniss en el 1.1.4 b, 1.2.4 b, 1.4.2 b), y este es el caso de ambas protagonistas que respetan el camino del héroe, y cuyo cambio se ve reflejado en la puesta en escena a nivel individual (no afecta a los grupos sociales), lo que se convierte en un aspecto interesante para otro análisis conformado por el marco teórico correspondiente.

## Comentario

Me parece importante reflexionar para establecer una relación entre el material indagado sobre las distopías y el cine *mainstream*. Siguiendo esta línea de pensamiento, en la que lo que parece importarle a la industria es la generación de ingresos más allá del mensaje, terminamos alejándonos de la idea de una reflexión del presente para lograr un cambio, ya que pierde fuerza al aplicarse en este análisis específico del cine de Hollywood en el cual aparentemente la omisión explícita de la ideología, es decir la no-ideología, parece ser un requisito para el *mainstream*. “La ideología de la no-ideología” según Méndez Rubio (como se citó en Rey Segovia, 2016).

De cierta forma nos encontramos en un círculo que se retroalimenta, ya que Žižek trae al “capitalismo cultural” (como se citó en Rey Segovia, 2016) basándose en la actualidad gobernada por el nuevo espíritu capitalista, aquel aparente eje movilizador de las películas *mainstream* estadounidense, específicamente en historias distópicas producidas por el mismísimo Hollywood.

Este ‘círculo vicioso’ que surge luego de la lectura de distintos pensadores, realmente se encuentra presentada desde el inicio del concepto que cargan las historias distópicas desde su concepción, solo que primero debemos profundizar en la investigación para llegar a tal conclusión. ¿A qué nos referimos con que el ‘círculo vicioso’ se encuentra en el concepto de las distopías? A que estas justamente se crean desde la complementación de cuestiones del pasado y el presente histórico, junto con elementos imaginarios del futuro (tanto tecnológicos, estéticos, situacionales, etc.), para así crear una realidad indeseable que trae consigo una crítica social, consecuencia propia de los elementos traídos de la realidad que tienen un resultado negativo; pero que así y todo se repite una y otra vez, más allá de los avances tecnológicos y del nacimiento de nuevas generaciones, que en lugar de aprender de los errores pasados, continúan tropezando con la misma piedra.

Podríamos plantearnos como posibilidad que el cine distópico pueda ingresar en la clasificación del cine político, ya que, así como en su momento lo hizo el neorrealismo italiano (que expresaba la depresión económica y las injusticias que sufría la clase obrera luego de la Segunda Guerra Mundial), este género futurista utiliza distintos métodos e historias para el mismo fin: cuestionar realidades a través de la gran pantalla. Pero si previamente hablamos de cómo Hollywood solo se interesa por generar ingresos (teniendo como requisito la no-ideología) entonces es válido preguntarnos si detrás de esta búsqueda por entretener, es posible que realmente se esconda este mensaje más profundo; y si lo hace, preguntarnos si es realmente consciente o si es una simple consecuencia. De la forma que sea, algo que sí podríamos identificar es que, sin importar si Hollywood busca o no realizar una crítica social, el público por el cual se rige se ve atraído por estas historias, y esto significa que, más allá del motivo, el espectador sí recibe el mensaje.

## Bibliografía

### Textos

- Altaman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, España: Paidós.
- Asimov, I. (2015). *Sobre la ciencia ficción*. Recuperado de <https://docer.com.ar/doc/n1n0110>  
Fecha de consulta: 23/03/2022
- Bordwell D. y Thompson K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Bourdieu, P. (2002) *Campo del poder, Campo intelectual*. Buenos Aires, Argentina: Montessor Jungla Simbólica.
- Bourdieu, P. (2000). *Poder, derecho y clases sociales*. Bilbao, España: Desclée de Brouwer
- Clemente-Fernández, M.D. (2016, Julio). Pesadillas distópicas en el cine de ciencia ficción. *Razón y palabra: Primera Revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación*. (Pp. 826-842). Recuperado de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/741/752> Fecha de consulta: 8/05/2021
- Collins, Suzanne (2013). *Los Juegos del Hambre*. Buenos Aires, Argentina: Del nuevo extremo.
- Frame, G. (30 de septiembre de 2019) The odds are never in your favor: the form and function of American cinema's neoliberal dystopias. *New Review of Film and Television Studies*. Recuperado de [The odds are never in your favor: the form and function of American cinema's neoliberal dystopias - Bangor University](#) Fecha de consulta: 17/07/2021
- Foucault, Michel (2012). *El poder, una bestia magnífica*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Foucault, Michel (2015). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Gilks, M. y Allen, M. (2003). The Subgenres of Science Fiction. *Writing world*. Recuperado de <https://www.writing-world.com/sf/sf.shtml> Fecha de consulta: 17/02/2022
- Giraldo Londoño, E. (2015). *¿A qué causas obedece la prevalencia de las temáticas distópicas en el cine actual?* (Proyecto de grado). Colegio Marymount, Medellín, Colombia.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Jameson, F. (2007). *Archeologies of the future: The desire called utopia and other science fictions*. London, United Kingdom: Verso Books.
- Kowzan, Tadeusz (1997) El signo en el teatro. En Bobes Naves M. del C. (Comps.), *Teoría del teatro* (pp. 121-153). Madrid, España: Arco libros. [https://www.academia.edu/19328498/El\\_Signo\\_en\\_El\\_Teatro\\_Tadeusz\\_Kowzan](https://www.academia.edu/19328498/El_Signo_en_El_Teatro_Tadeusz_Kowzan)

- Levy, E. (9 de marzo de 2012). Hunger Games by Director Gary Ross (Part Two). [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://emanuellevy.com/interviews/hunger-games-by-director-gary-ross-part-two/> Fecha de consulta: 8/02/2022
- Levy, E. (14 de marzo de 2012). Hunger Games: Capitol Power Players. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://emanuellevy.com/review/hunger-games-capitol-power-players/> Fecha de consulta: 8/02/2022
- Levy, E. (16 de marzo de 2012). Hunger Games. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://emanuellevy.com/review/hunger-games/> Fecha de consulta: 8/02/2022
- Levy, E. (17 de marzo de 2014). Divergent: Overhyped, Underwhelming?. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://emanuellevy.com/review/divergent-overhyped-underwhelming/> Fecha de consulta: 8/02/2022
- Lozano Muñoz, A. (2017). *La construcción de la distopía futurista en la ciencia ficción: De Metrópolis a Blade Runner* (Tesis Fin de Grado). Univesidad de Zaragoza, Zaragoza, España.
- Lurie, A. (2013). *El Lenguaje de la Moda*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Mariño, E. (2008). *El cine: análisis y estética*. Recuperado de: [https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion\\_y\\_Apoyo/4.%20Materiales/2017/RECT/T221/EI%20Cine-An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica\\_Enrique%20Pulecio%20MARI%C3%91O.pdf](https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2017/RECT/T221/EI%20Cine-An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica_Enrique%20Pulecio%20MARI%C3%91O.pdf)
- Menéndez, M.I. y Fernandez Morales, M. (2015). Sobre género y géneros: una lectura feminista de *Los juegos del hambre*. *Dossiers Feministes*, no 20, pp. 73-188. Reucperado de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/166348>
- Mirrlees, T. (2015) "Hollywood's Uncritical Dystopias". *Cineaction*, (95), 4–15. Recuperado de [http://www.cineaction.ca/order/wp-content/uploads/2015/01/CA95\\_01Mirrlees.pdf](http://www.cineaction.ca/order/wp-content/uploads/2015/01/CA95_01Mirrlees.pdf)
- Müller, M.S. (2021/2022). El camino de las heroínas en tiempos de ciencia ficción. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* ,(142), pp. 91-116. Recuperado de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/5122/6897>
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona, España: Océano.
- Ortiz Espinoza, A.A. (2021). *Rol de la mujer en la distopía de Los juegos del hambre a partir del análisis de la narrativa y estética de la saga del 2012 – 2015* (tesis de grado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Popp, E. (2014, Marzo 10). Divergent's Costume Designer Carlo Poggioli Reveals Sketches—See the Pics! *E!* Recuperado de <https://www.eonline.com/news/519343/divergent-s-costume-designer-carlo-poggioli-reveals-sketches-see-the-pics> Fecha de consulta: 8/02/2022
- Propp, V. (1977). *La morfología del cuento*. Madrid, España: Editorial Fundamentos.

- Real Academia Española. (s.f.). Distopía. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 16 de marzo, 2022, de <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa>
- Rey Segovia, A.C. (2015-2016). *Cine distópico y crisis social. El caso de la adaptación cinematográfica de Los juegos del hambre*. (fin de Máster). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Roth, V. (2011). *Divergente*. Barcelona, España: RBA Libros.
- Sánchez Barba, F. (2016). Las clases subalternas en la saga *Los juegos del hambre*: diseño artístico y representaciones. En G. Camarero (Directora), *Escenarios del cine distópico*. Llevado a cabo en el V Congreso Internacional de Historia y Cine, Getafe: Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Cultura y Tecnología, 2017, pp. 1099-1115.
- Santos, A. (2017). *Tierras de ningún lugar: Utopía y cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Seid, G. (no indica). *La dimensión simbólica de la dominación según Pierre Bourdieu*. Recuperado de <http://sociopuan.com.ar/bibliografia/19.Said.pdf>
- Squicciarino, N. (2012). *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid, España: Cátedra.
- Weber, M. (1964). *Economía y Sociedad*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica. <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2014/08/max-weber-economia-y-sociedad.pdf>

### Páginas web

- <https://www.patrones.cl/blazer2003.htm>
- <https://los-juegos-del-hambre.fandom.com/wiki/Distritos>

### Videos

- Judianna Makovsky (Costume Designer) - Official Hunger Games interview <https://www.youtube.com/watch?v=HTsQYGmehts>
- The Hunger Games – Capitol Couture <https://www.youtube.com/watch?v=j95WlSicG8M>
- Capitol Couture The Styles of Panem <https://www.youtube.com/watch?v=w4frAVZUktg>
- The Hunger Games Costume Designer's Fashion Inspiration! Effie Trinket, Katniss' Side Braid <https://www.youtube.com/watch?v=h0XrGMnyA28&list=PLx9neHzP58DPcU4xbpcpwCnCzCuGm2boU&index=30>

### Filmografía

- Fisher, L., Shabazian, P., Wick, D. (productores) y Burger, N. (director). (2014). *Divergente* [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Summit Entertainment y Red Wagon Productions.

- Kilik, J., Jacobson, N. (productores) y Ross, G. (director). (2012). *Los juegos del hambre* [Cinta cinematográfica]. EE.UU.: Lionsgate y Color Force.



## Apéndice

### **Divergente**

*Divergente* se trata de un *film* distópico situado en el Chicago del futuro, la última ciudad superviviente de la guerra rodeada de “vallas” que la mantienen a salvo.



Esta ciudad se dividió en 5 facciones:

- **Abnegación** (los altruistas): llevan vidas simples y desinteresadas destinadas a ayudar a otros. Son quienes manejan el gobierno porque se los considera sirvientes públicos.



- **Cordialidad** (los pacíficos): cosechan la tierra, tienen un espíritu bondadoso y armonioso.



- **Verdad** (los sinceros): valoran la honestidad y el orden, se encargan de la justicia.



- **Osadía** (los valientes): protectores, soldados, la policía. Son valientes, temerarios y libres. Muchas veces se los denomina 'locos'.



- **Erudición** (los inteligentes): valoran el conocimiento y la lógica.



Fuera de estos grupos están los Sin facción que no forman parte de ningún grupo en esta sociedad.



Al alcanzar la edad de 16 años, los miembros de todas las facciones se someten a una prueba de aptitud que consiste en una simulación inducida por un suero, lo que los enfrenta a diferentes situaciones a partir de las cuales se evalúan sus decisiones y comportamientos, y se les asigna la facción más adecuada; sin embargo, en la ceremonia de elección son libres de optar por cualquiera.

La historia se encuentra narrada desde el personaje de Beatrice, que forma parte de Abnegación y que debe enfrentarse a la prueba de aptitud en la que se entera que es divergente y que debe tomar una decisión importante a la hora de elegir su facción, ya que corre riesgo debido a que estos son buscados porque se cree que atentan contra el sistema. Beatrice elige Osadía y cambia su nombre a Tris. En esta nueva facción conoce a Cuatro, el instructor que lidera el entrenamiento para los nuevos ingresos, que a su vez se convierte en el interés romántico. Al ser divergente, en esta etapa

Tris mejora rápidamente, lo que sorprende y preocupa a sus compañeros, y provoca el ataque por parte de Al, Peter y Drew.

Tris comienza a sospechar de las intenciones de Jeanine, la líder de Erudición, ya que este personaje se encuentra siempre involucrado en críticas hechas hacia Abnegación, y se los culpa de corrupción, por lo que se incentiva un levantamiento para quitarlos del gobierno. Además, es ella quien busca erradicar a los divergentes, ya que estos no se ven afectados por los sueros de simulación creados por Erudición.

Finalmente, un día Tris ve a los miembros de Osadía levantándose bajo el efecto de una simulación y los sigue para camuflarse entre ellos; se arman y se dirigen a Abnegación para así tomar el poder, todo bajo el mando de Jeanine. Al ver lo que sucede con la cantidad de asesinatos en Abnegación, Tris junto con Cuatro (quien también es divergente) se enfrentan a Jeanine y logran despertar a los osados que automáticamente abandonan el ataque. Frente a este comportamiento tanto Tris como Cuatro, Caleb, Marcus y Peter se ven obligados a escapar.

### ***Los juegos del hambre***

Narra una historia distópica que transcurre en Norteamérica bajo el nombre de Panem, un país que solía dividirse en trece distritos, cada uno especializado en diferentes tareas, más el Capitolio que concentra el poder político y económico.

- **Distrito 1:** el distrito más rico cuya industria se basa en fabricar artículos de lujo para el Capitolio. Los niños de este distrito suelen considerar que participar en los juegos es un honor, por lo que algunos de ellos se entrenan para presentarse como voluntarios y arman el “grupo de los profesionales” para derrotar a los más débiles en la Arena.
- **Distrito 2:** se entrenan a los agentes de la paz y se fabrican las armas. Trabajan en la minería de piedras nacionales y muestran gran lealtad al Capitolio.
- **Distrito 3:** distrito de la tecnología, los ingenieros forman parte de este.
- **Distrito 4:** se dedica a la pesca.
- **Distrito 5:** a cargo de la energía y la electricidad de todo Panem.
- **Distrito 6:** encargados del transporte.
- **Distrito 7:** distrito maderero (también encargados del papel).
- **Distrito 8:** dedicados a los textiles y la ropa, un espacio urbano industrial.
- **Distrito 9:** producción de cereales.
- **Distrito 10:** ganadería.
- **Distrito 11:** agricultores, trabajan en los huertos y campos de trigo y algodón. Sin embargo, la mayor parte de la cosecha se destina al Capitolio, y al tratarse de uno de los distritos más

pobres, muchas veces se encuentra a algunos ciudadanos comiendo del cultivo y son azotados por este motivo.

- **Distrito 12:** especializado en la minería de carbón, es efectivamente el distrito más pobre y se encuentra en condiciones de vida muy bajas.
- **Distrito 13:** se dedicaban a la minería del grafito y a la tecnología nuclear, se suponía que las bombas tóxicas habían dejado el lugar inhabitable en los Días Oscuros.



Luego de sufrir una rebelión frustrada, se eliminó el Distrito 13 y se instauró una medida de castigo que sirvió como recordatorio de aquella lucha fracasada. Este consistió en los ‘juegos del hambre’, una competencia que reúne a dos jóvenes (un hombre y una mujer) de entre 12 y 18 años de cada distrito, es decir 24 ‘tributos’ en total (ya que el capitolio no participa), elegidos a través de un sorteo público llamado ‘Cosecha’, para enfrentarse a muerte en la arena hasta conseguir un solo sobreviviente, el vencedor. A su vez, dicha competencia se transmite en todo Panem en formato de *reality show*.

También existen los “avox” (del griego "a-" que significa “sin” y del latín "vox", que significa "voz", es decir, “sin voz”), aquellas personas que se rebelaron contra el Capitolio y que son considerados traidores, por lo que se les corta la lengua para convertirse en sirvientes a los cuales solamente se les puede hablar para darles órdenes.

La historia cuenta la historia de Katniss, quien pertenece al Distrito 12, durante la celebración número 74<sup>o</sup> de los juegos. En la Cosecha es seleccionada por azar su hermana menor, Prim, y frente a esto Katniss decide ofrecerse como voluntaria para salvarle la vida y enfrenta los juegos junto a Peeta, el tributo masculino de su distrito.

El film nos muestra el paso de Katniss por el sistema que rige la nación de Panem, su paso por el Capitolio, y el desafío que enfrenta junto con Peeta en la arena, momento en el que dejan en evidencia al presidente Snow al conseguir por primera vez en la historia que haya dos vencedores de los juegos del hambre.